

Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, HUMOR...


Bienvenidos a las tierras de Aórtica, donde dos pueblos viven enfrentados por el color de su sangre...
José Malvárez Carleos
INCOLORO
A PROFECÍA DOS SANGUES
XERAIS
José Malvárez Carleos
INCOLORO
LA PROFECÍA DE LAS SANGRES
Xa á venda en galego!
Próximamente en castellano
@malvarezart www.malvarez.art
XERAIS

CAAD 60
REVISTA PARA AVENTUREROS



NOTICIAS | PÁG. 9

SUMARIO

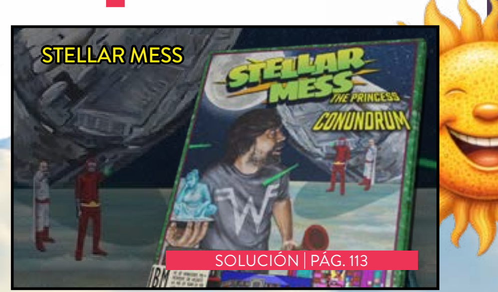


SPELLBOUND MSX
INFORME | PÁG. 36


MUCHO
Multiple Adventure Choice Engine
INFORME | PÁG. 62


HUSSERL-1
COMENTARIO | PÁG. 94


STARLAB V
COMENTARIO | PÁG. 101



STELLAR MESS
SOLUCIÓN | PÁG. 113

UN RETO MATEMÁTICO CADA DÍA

H3X

115

5	8	3	
7	1	10	25
6	2	9	

3 números

3 rondas

¿Conseguirás resolverlo con el mínimo de operaciones?

Desafía a tus amigos desde el navegador en

https://h3xgame.com



@h3xgame



EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

En este veraniego número del **CAAD** hemos preparado una serie de contenidos que seguro encontrarás interesantes. Contamos con una extensa entrevista a mi muy admirado David Jones, autor de la saga de Magic Knight, unas excelentes videoaventuras. De hecho, una de ellas, **Knight-Tyme**, inauguró la sección de soluciones del **CAAD** allá por el primigenio **CAAD 0**.

Como complemento ideal a ello, y gracias a *Mastropiero*, tenemos también un informe sobre la mejor versión existente de **Spellbound**, con permiso de la de Commodore 64: la muy reciente de MSX. Para completar este festín videoaventurero, tenemos otro informe sobre otro *remake* de la saga, la versión para Atari Jaguar de **Stormbringer**.

Y nuestra portada tiene combinados dos elementos: no solo a Magic Knight sino también al dragón Smaug, con la excelente versión que realizó Mark Hardisty de la portada del juego. Dos informes podrás encontrar sobre el **Hobbit** en este **CAAD**, uno sobre el juego original y otro de su recién salida traducción y conversión a **DAAD**, obra de su mismo autor.

Debo agradecer nuevamente al equipo que maqueta el **CAAD** con un esfuerzo considerable, *EJVG*, *tranqui69* y muy especialmente, José Luis Cebrián, que diseña páginas casi a la velocidad que Legolas lanza flechas.

Y hablando de *tranqui69*, no solo sigue añadiendo funcionalidades a la web del **CAAD**, sino también a su foro y a la más reciente entrada en la extensa oferta aventurera que se puede encontrar a través del **CAAD**: la **wikiCAAD**, un espacio donde poder consultar todo tipo de información relacionada con la aventura, redactada por la misma comunidad.

En fin, me despido por este número agradeciendo que dediques tu tiempo a leerlo, algo que hago extensivo al maravilloso equipo que logra hacerlo salir adelante cada tres meses. ¡Gracias, amigos! ■

Juanjo Muñoz



NOTICIAS Juegos

La Tormenta

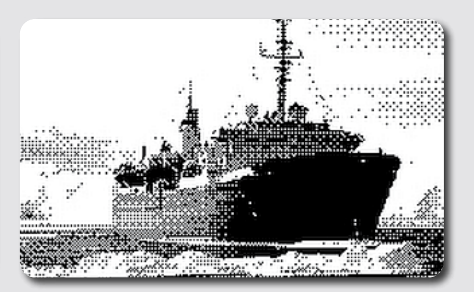
Una adaptacion libre del relato
de H.P. Lovecraft
"The Picture in the House".
Por Daniel Revenga
(2023)

LA TORMENTA, THE STORM Y A TEMPESTADE

Ya os hemos hablado de la obra de nuestro amigo Daniel Revenga, también conocido como *DaRe* y *DaReInt*. Juegos como **Habitación 310** han pasado por nuestras páginas físicas y virtuales. Pues bien, ahora, a sus primeras obras (**La Estrella de la Mañana** y **Erinia**), tenemos que añadir una nueva y terrorífica aventura: **La Tormenta**. Programada utilizando el *engine* **MuCho** (*Multiple Choice Adventure Engine*) de Jari Komppa, **La Tormenta** es un relato corto por opciones para ZX Spectrum basado en *The Picture in the House* del celebérrimo H.P. Lovecraft.

Os recomendamos que os lo descarguéis y os preparéis para un suculento banquete de horror. Para ampliar el espectro de jugadores, tenemos versión en inglés (**The Storm**) e incluso en portugués (**A Tempestade**), esta última gracias a la traducción llevada a cabo por Catarina Costa. ■





ANTÁRTICA, LO ÚLTIMO DE *DAREINT*

Y Daniel continúa aprovechando al máximo la herramienta para ZX Spectrum **MuCho**. Aunque el autor la abandonó hace años, *DaRe* y Fran Kapilla la siguen utilizando. En su juego **Antarctica**, Daniel nos invita a un emocionante viaje al continente helado, explorando paisajes impresionantes y enfrentando condiciones peligrosas en un juego de estilo retro.

Daniel ha tomado una buena decisión al lanzar el juego originalmente en inglés, ya que ha alcanzado un mercado mucho más amplio. De hecho, en solo dos días, **Antarctica** ha tenido más descargas que su aventura anterior en total, aunque posteriormente lanzó una traducción al español de su creación para que los amantes de las aventuras que no dominan el inglés también puedan disfrutar de ella. Puedes descargar el juego y hacer una donación a través del siguiente enlace. ■

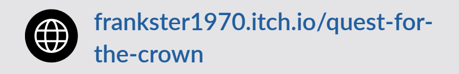


QUEST FOR THE CROWN, NUEVA AVENTURA PRESERVADA

Imagina que creas con toda la ilusión tu aventura de texto en el lejano 1986, la envías a varias distribuidoras que ni se molestan en decirte «no, gracias», y, desilusionado, metes la cinta maestra en un cajón para olvidarte de ella. Súbitamente reaparece en el siglo siguiente, casi 40 años después, cuando tu suegra está haciendo limpieza y a punto de tirar el último reproductor funcional de cintas de casete que rondaba por allí.

Esta historia, que casi parece el argumento de una aventura urbana, es lo que aconteció realmente con **Quest for the Crown**, título de la creación para ZX Spectrum de Frank Birtwistle, empleando el parser **GAC** (*Graphic Adventure Creator*).

Los chicos de Planeta Sinclair se hicieron rápidamente eco de esta afortunada circunstancia, en su blog y su cuenta de Twitter, y gracias a ello la podéis ver ahora aquí. Del mismo modo, hay un extenso hilo dedicado al juego en el foro de Spectrum Computing iniciado por André Leao. Frank ha puesto a disposición de la comunidad aventurera su aventura en una página de itch.io, donde puedes donar la cantidad que consideres apropiada por su descarga. La aventura es plenamente disfrutable, y la primera acción que podemos realizar es un muy típico y a la par entrañable GET LAMP. ■


frankster1970.itch.io/quest-for-the-crown





«Fue un proyecto de vacaciones escolares en 1986: llevó algunas semanas crearlo y no lo vio nadie. Recuerdo haber enviado un par de copias a algunas casas de software, pero no obtuve respuesta. Hace poco encontré las cintas almacenadas a instancias de mi suegra, que estaba a punto de tirar el último reproductor de casetes que funcionaba en la casa. Después de descubrir que podía cargarlo desde un WAV, decidí intentar rescatarlo. Costó alrededor de ocho intentos, ¡pero finalmente conseguí cargarlo!»



¿QUÉ PASÓ EN VARNEY LAKE?

¿Qué es **Varney Lake**? Es una inmersiva novela visual que ha salido a la venta el 28 de abril, realizada por dos argentinos, Nico Saraintaris, encargado del diseño y textos, y Fernando Martínez Ruppel, responsable del aspecto gráfico y sonoro. Ambos dos forman LCB Game Studio, y **Varney Lake** es su segunda creación tras **Mothmen 1966**, aparecida en julio de 2022. El título cuenta con unos gráficos reminiscentes del estilo 8-bit de los ordenadores de los 80, y la trama se inicia con tres jóvenes protagonistas y su encuentro con un vampiro. No penséis en la hoy casi típica ambientación ochentera. ¡La acción transcurre en los 50!

Les hemos pedido un informe sobre su grupo y creaciones, y prometen redactarlo apenas dispongan de tiempo libre, puesto que se encuentran inmersos en la creación de su tercer título, **Bahnsen Knights**. **Varney Lake** está disponible para PC y Mac en Steam, y también para las consolas de Nintendo, Sony y Microsoft. ■

 s.team/a/1933180

LOS SMITHS ESTÁN MUERTOS, YA DISPONIBLE

La última aventura de Bieno Martí (por ahora, pues ya está trabajando en otro título), homenajea al grupo británico *The Smiths* y su vocalista Morrissey, y acaba de ponerse a disposición del ansioso público aventurero. La aventura, titulada **Los Smiths están muertos** y realizada con el veterano parser de Gilsoft **The Quill** junto a su complemento gráfico **The Illustrator**, ya está disponible en su web, donde podéis descargar en varios idiomas las versiones para Commodore 64 y ORIC, además de añadidos como un póster o la carátula del juego.

El argumento nos sitúa en 1987, tras la disolución del grupo, y nuestra tarea es ayudar a Morrissey a encontrar varios fragmentos de la partitura de su primer sencillo para que la historia siga el curso que conocemos.

En este mismo **CAAD** puedes encontrar un informe realizado por el propio Bieno donde detalla cómo y porqué se hizo la aventura. ■

 link.caad.club/je75w

NOTICIAS

Eventos



NIGHTMARE FRAMES TRIUNFA EN LOS *AGS AWARDS 2022*

Los *AGS Awards 2022* fueron una noche llena de emociones y reconocimientos para los juegos creados con **AGS** (*Adventure Game Studio*). El gran triunfador de la noche fue **Nightmare Frames**, que se llevó múltiples premios, incluyendo el de «Mejor juego creado con AGS», «Mejor guion», «Mejor personaje», «Mejor jugabilidad» y «Mejor música original y diseño de sonido».

The Witch's Lullaby también capturó la atención de los jugadores y se llevó los premios a «Mejor juego gratuito creado con AGS» y «Mejor juego corto». **Beyond The Edge Of Owlsgard** impresionó con su diseño artístico y obtuvo reconocimientos en las categorías de «Mejores decorados», «Mejor gráfico de personaje» y «Mejor animación».

Otros juegos destacados fueron **The Excavation of Hob's Barrow**, premiado por sus «Mejores voces»; **Zid Journey**, reconocido como la «Mejor demostración»; **Snow Problem**, el «Mejor juego no de aventura creado con AGS»; y **Don't Give Up the Cat**, que se llevó el premio a «Mejor programación».

Nightmare Frames cerró la noche con otro galardón, esta vez en la categoría de «Mejores acertijos», reafirmando su capacidad para desafiar y entretener a los jugadores. ■


link.caad.club/or9tk

Mejor juego creado con AGS
Nightmare Frames

Mejor juego gratuito creado con AGS
The Witch's Lullaby

Mejor guion
Nightmare Frames

Mejor personaje
«Alan Goldberg» de **Nightmare Frames**

Mejor jugabilidad
Nightmare Frames

Mejores decorados
Beyond The Edge Of Owlsgard

Mejor gráfico de personaje
Beyond The Edge Of Owlsgard

Mejor animación
Beyond The Edge Of Owlsgard

Mejor música original y diseño de sonido
Nightmare Frames

Mejores voces
The Excavation of Hob's Barrow

Mejor demostración
Zid Journey (demo)

Mejor juego no de aventura
Snow Problem

Mejor juego corto
The Witch's Lullaby

Mejor programación
Don't Give Up the Cat

Mejores acertijos
Nightmare Frames

PARSERCOMP 2023 EN MARCHA

La *ParserComp* es un concurso anual de aventuras de texto que utilicen un analizador sintáctico para interpretar órdenes. En este concurso se aceptan juegos inéditos en inglés, aunque también se permiten traducciones de juegos originales en otros idiomas.

El concurso consta de dos categorías: la clásica, que incluye juegos tipo **Adventure** o **Zork**, y la categoría de estilo libre, que abarca juegos con mecánicas no convencionales pero que siguen utilizando el análisis de comandos de texto como elemento central.

La votación para elegir el mejor juego en cada categoría se realiza a través de la plataforma itch.io, por lo que es necesario crear una cuenta allí para poder votar.

El plazo de inscripción comenzó el 2 de abril y la presentación de los títulos se realizará hasta el 30 de junio de 2023. La votación se llevará a cabo del 1 de julio al 2 de agosto de 2023, y los resultados se anunciarán lo antes posible después de la finalización del período de votación.

Hay un canal oficial de Discord en discord.gg/HVrFJt4NDx y la página desde la que se organiza el tema es la siguiente: ■


itch.io/jam/parsercomp-2023

FINALIZA LA *SEEDCOMP* 2023

La *SeedComp* es una competición (o *jam*) de desarrollo de videojuegos centrada en el tema de «crecimiento», y los participantes han creado juegos increíbles que exploran esta idea de muchas maneras diferentes. El ganador final ha sido **Free Bird**, de *Passerine*, pero si aún no has tenido la oportunidad de revisar los 18 juegos de la *SeedComp*, ¡no te pierdas esta oportunidad de descubrir algunos de los juegos más innovadores de la comunidad! ■


itch.io/jam/seed-comp-1-growing



EL **CAAD** EN *RETRÓPOLIS VALENCIA 2023*

El pasado 29 de abril de 2023, tuvo lugar en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universitat Politècnica de València la sexta edición del *Festival de retroinformática y videojuego clásico*. Como no podía ser de otra forma, el **CAAD** estuvo presente. Cargados con toneladas de ilusión y varios equipos, retro y no tan retro, *Dwalin* y *tranqui69* llegaron al que sería su espacio aventurero. Tras un rápido y eficiente montaje del tenderete se percataron que, junto a ellos, se encontraba Juan Carlos , representante del Museo Arcade Vintage de Ibi, el primer museo interactivo del videojuego de España. Contra todo lo que manda la lógica aventurera, tanto aficionados al texto como a los *joysticks* ofrecieron una hermosa estampa de amistad entre estos dos universos injustamente separados al nacer.

Los Elfos de Maroland, la multiversionada aventura de *Dwalin*, causó furor entre los asistentes, que venían en parejas para disfrutar de la experiencia de jugar en Amstrad y Atari ST al mismo tiempo. Otras aventuras que se pudieron jugar en el *stand* del **CAAD** fueron **La Aventura casi Original** del ubicuo *tranqui69* y **Regreso a las mazmorras de Antur** de Ricardo Oyón, teniendo ambas una buena acogida entre los más jóvenes, que pudieron disfrutar de aventuras de texto diseñadas para ordenadores actuales. Desde el **CAAD** agradecemos enormemente a todos los que os pasasteis por nuestro tenderete y comprasteis las nuevas y viejas ediciones de nuestra revista. Una de las cosas que más gustó a los visitantes de nuestro *stand* fue la posibilidad de ganar revistas físicas al solucionar retos en aventuras como **La Aventura casi Original** o **Los Elfos de Maroland**. Muchos lo intentaron y algunos de ellos consiguieron la recompensa.

Los últimos rayos de sol dibujaban un amarillento atardecer en una jornada marcada por la nostalgia. *Dwalin*, montado en su blanco corcel y *tranqui*, en su viejo podenco, tomaron caminos separados con la incertidumbre de si el destino los volvería a unir. Quizá pasen meses o años, pero la experiencia que vivieron juntos en aquel caluroso día de abril dejó mella en sus corazones de igual forma que lo hizo en el sobaco de sus camisetas. ■



ARRANCÓ *RETROPIXEL MÁLAGA 2023*

Al llegar el día, puntuales como un reloj, los organizadores de *RetroPixel* abrieron sus puertas en una hermosa mañana malagueña. En este evento se congregaron cientos de aficionados a la informática retro, quienes buscaban con ansia a *RuberEaglenest*, creador del pódcast *No está muerto lo que yace eternamente* (disponible en su canal de Twitch @textualizame), y Fran Kapilla, de Sequentia Soft en el stand del Club de Aventuras AD (**CAAD**).

Fue una magnífica oportunidad de jugar a **El Mosquetero de la Reina**, ¡teniendo al lado a su mismísimo autor! Además de poder charlar con dos auténticas «vacas sagradas» del mundo de la aventura, jugar y ganar premios.

Pero, aparte de ver a nuestros representantes, ¿qué ofrece *RetroPixel*?

Pues bien, *RetroPixel* es una actividad orientada para toda la familia, cultural, solidaria y completamente gratuita organizada por la Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro (ALTAIR), más conocidos por realizar el pódcast *Retro Entre Amigos*. Toda la información la tenéis en su página. ■



retropixel.es





RAYUELA DE ARENA 2023, ÉXITO DE PARTICIPACIÓN

Superando todas las expectativas, y con un total de 22 relatos interactivos presentados, la presente edición de la *Rayuela de arena 2023* ha batido todos los récords. Tenéis disponibles las fichas de todos ellos en el Anuario Aventurero del **CAAD**, así como en la **wikiCAAD** (wiki.caad.club).

Con el tema «El camino» como eje central y los distintos diversificadores que fueron elegidos por votación popular en la cuenta de Mastodon de @creativewhisper, el abanico que nos presenta esta *Rayuela de arena* es, simplemente, excitante.

Los diversificadores elegidos fueron:

- «Ciudades invisibles»: Haz que la narración gire en torno a una ciudad fantástica inventada por ti.
- «El castillo de los destinos cruzados»: Utiliza el azar para la generación de la historia del juego o para las bifurcaciones del mismo.
- «Si una noche de invierno, un viajero...»: Crea un juego hecho de inicios, sin final, o con un final que es un nuevo inicio.
- «Seis propuestas para el nuevo milenio»: Haz que tu juego sea tu manifiesto sobre las artes, la sociedad o el mundo del mañana.
- «Sueño Lúcido»: Uno de los personajes (o todos) son onironautas con la capacidad de controlar sus sueños. Puedes inspirarte en el *lore* de Oniria World. Este diversificador Onírico Especial fue patrocinado por cKolmos Narrative, que sorteó una *key* oficial de la herramienta **JetBrains** entre todos los participantes que usaron este diversificador.

Las votaciones en la plataforma itch.io están abiertas exclusivamente a los participantes y a aquellos miembros de la comunidad que se ofrecieron como jurados. Es importante mencionar que las votaciones no son el aspecto más relevante de esta *gamejam*.

¿El premio? El reconocimiento de la comunidad. Lo más valioso para los participantes son los comentarios de los jugadores y otros desarrolladores, ya que les ayudarán a mejorar. ■


link.caad.club/apyjl

NOTICIAS Desarrollo

LANZADO PUNYINFORM 4.6

En su constante búsqueda del perfeccionamiento de la librería **PunyInform**, Fredrik Ramsberg ha lanzado la versión 4.6 de la misma, que como siempre, mejora la anterior y corrige problemas detectados. Recordemos que la previa 4.5 ya mejoraba la extensión *cheap scenery* y el soporte para conversaciones controlables mediante opciones, más potentes, corrigiendo además algunos errores. Hay que tener en cuenta ciertos cambios en la funcionalidad, que están perfectamente detallados en su página web. ¡Animemos todos a Fredrik por su gran trabajo! ■



github.com/johanberntsson/PunyInform/releases

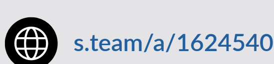
STORYTELLER YA DISPONIBLE

¡Atención a todos los amantes de la narrativa interactiva! ¡**Storyteller** ha llegado a Steam! Creado por el aclamado desarrollador de videojuegos Daniel Benmergui, **Storyteller** es una experiencia de juego única que te permite crear tus propias historias a través de una combinación de elementos visuales y sonoros. Destacan tanto el diseño de panel tipo cómic como las magníficas animaciones. En **Storyteller**, los jugadores pueden seleccionar y organizar una variedad de elementos, como personajes, objetos y escenarios, para crear sus propias historias únicas usando un lenguaje visual. El objetivo en cada nivel es hacer una historia que se ajuste al título, colocando escenarios y personajes que reaccionan entre sí, y creando una narrativa a través de sus relaciones.

Lo que hace que **Storyteller** sea realmente especial es su enfoque en la experiencia del jugador. No hay un objetivo final o un ganador declarado, lo que significa que los jugadores pueden explorar diferentes posibilidades y desarrollar sus habilidades de narración de historias a su propio ritmo. Muchos son los personajes mundialmente conocidos que podremos utilizar en nuestras historias.

¡Juega con una biblioteca llena de personajes y temas, héroes y villanos, dragones y vampiros, infidelidad y venganza, amor, mentiras, locura y muchos elementos más! Usa el lienzo en blanco para manipular secretos y deseos, matar monstruos o aterrorizar a la gente con ellos, traicionar a amantes o unirlos. Ya sabes cómo funcionan las historias, pero esta vez tú eres el autor.

Si eres un amante de los juegos narrativos, no te pierdas la oportunidad de experimentar la magia de **Storyteller** en Steam. ¡Descarga el juego ahora y comienza a crear tus propias historias épicas! ■



s.team/a/1624540

NOTICIAS Obituario





HOMENAJE A *SPIRAL WORLD*

El mundo del retro está de luto por la pérdida de uno de sus grandes exponentes, hablamos de Dani (*Spiral World*) que nos ha dejado recientemente.

Poco o nada tenemos que decir sobre esta tristísima noticia que no sea ofrecer nuestro humilde y sincero apoyo a sus familiares y amigos.

Su legado nos acompañará a todos los que, como él, amamos el mundo de la retro informática y de cualquier cosa que huela a cultura ochentera.

Solo nos queda terminar con una reflexión. La próxima vez que miréis un hermoso atardecer, con esas combinaciones únicas de colores y tonos que nos regala la naturaleza, imaginad que, tras él, está Dani exprimiendo el *Deluxe Paint* de su Amiga para ofrecerte una nueva obra de arte.

Si lo miráis bien, si os fijáis, justo cuando aparezca el esquivo rayo verde, podréis ver los píxeles en el cielo.

Descansa en paz. ■

FALLECE MICHAEL BERLYN

El mundo de los videojuegos ha perdido a uno de sus grandes diseñadores con el reciente fallecimiento de Michael Berlyn, quien fuera uno de los principales diseñadores de Infocom.

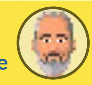
Berlyn comenzó su carrera a principios de la década de 1980. Durante su tiempo en Infocom, Berlyn trabajó como diseñador y escritor en varios de los títulos más icónicos de la compañía, incluyendo **Suspended** e **Infidel** o **Zork: The Undiscovered Underground**, ya en Activision. Sus juegos fueron conocidos por su complejidad y su enfoque en la narrativa, lo que los convirtió en favoritos de jugadores de todo el mundo.

Después de dejar Infocom, Berlyn continuó trabajando en la industria de los videojuegos durante muchos años, creando juegos para una variedad de plataformas y compañías. Destacamos su capacidad para crear mundos imaginativos y su habilidad para contar historias emocionantes e intrigantes.

Descanse en paz. ■

¿Sabías que...?

Por Juanjo Muñoz @Juanjoide



¿... la primera edición del parser **The Quill** no tenía la característica carátula negra con un tintero y una pluma doradas?

Aunque los elementos más o menos estaban ahí, la cruda ilustración fue realizada por un amigo de escuela de Tim Gilberts, y empleaba cuatro colores básicos.



¿...**The Hulk** fue el primer videojuego en ser protagonizado por un personaje de Marvel?

No solo eso, sino que también fue el último juego de Adventure International que reconocía órdenes de dos palabras como máximo. **Spider-Man** ya usó la nueva versión del *parser* realizada por Scott Adams, que reconocía frases más elaboradas.





¿... Steve Meretzky, de Infocom, no solo programó sino que escribió cuatro librojuegos sobre **Zork**?

El autor de títulos clásicos de Infocom como **Planetfall**, **Sorcerer**, **A Mind Forever Voyaging** o **Leather Goddesses of Phobos** entre otros, también le dio a la narrativa en papel, y entre 1983 y 1984 sacó cuatro títulos basados en el universo de **Zork** (que siguiendo la tónica habitual de Infocom de reinventar la rueda o llamar de una forma particular a algo ya existente, como hicieron con lo de «ficción interactiva» para denominar a sus aventuras de texto, las clasificaron como *What-Do-I-Do-Now*, o ¿Y ahora qué hago?). Los títulos eran *Zork: The Forces of Krill*, *Zork: The Malifestro Quest*, *Zork: The Cavern of Doom* y *Zork: Conquest at Quendor*, teniendo edición en español de Altea junior y todo. Por cierto, el nombre completo de Steve es Steven Eric Meretzky, y para dar algo de variedad al tema, firmó los libros como S. Eric Meretzky.



¿... el FX Andy´s Calibrator anunciado en las instrucciones de **La Aventura Espacial**, no era tan FX?

Efectivamente, para ajustar los textos al espacio disponible en las ventanas de texto, Andrés Samudio empleó un expeditivo método: Puso una regla sobre el monitor del Atari ST donde escribía para limitar el ancho de las frases, y dado que Dinamic, quien se encargaba de la distribución, gustaba tanto de añadir las coletillas «FX» a los efectos de sus juegos, no tuvo empacho en añadirlo. Y ahí quedó.



¿... la ilustración del bárbaro empleada en la primera edición de **Zork** y que fue portada del **CAAD 59** iba a ser utilizada originalmente en el **CAAD 52**?

Originalmente tuve la idea de redactar una solución e incluir un mapa, pero pensé que mejor sería hacer un informe sobre el juego, que acabé pidiendo a *Rockersuke*, y cuya primera parte se pudo ver en el anterior **CAAD**.

¿... la ilustración de Luis Royo que se empleó como carátula de **Los Templos Sagrados** (y que iba a ser originalmente para **Cozumel**) se empleó también en 1988 para una novela de Mark E. Rogers titulada *The Nightmare of God*?

Es otro de los múltiples casos en que las ilustraciones de Royo acaban siendo usadas en variados medios, debido a haber sido licenciadas.





¿… los juegos modernos de **DAAD** en versión para Amiga usan un cargador externo para la pantalla de presentación (o bien directamente no usan pantalla de presentación) por culpa de un *bug* del intérprete de **DAAD** para Amiga en su versión para juegos de una sola carga que, sencillamente, no carga correctamente esa pantalla?

Rockersuke, adalid de la recuperación del **DAAD** en 2014 nos dio más detalles al respecto en el canal RetroAventuras de Telegram:

«No sucede en los intérpretes para juegos de 2 o 3 cargas, aquellos en los que sale un cartelito diciendo «¿Qué parte deseas cargar? 1-2-3» en los que el proceso de mostrar la pantalla y esperar a que el jugador pulse una tecla funciona perfectamente.

Por alguna razón aún no aislada, sólo se produce en los intérpretes de Amiga para juegos de una sola parte. Tanto en el español como en el inglés, es decir, los ficheros edi1 y sdi1. En vez de mostrar la imagen, saca basura por la pantalla.

El *bug* es conocido desde que se recuperó el **DAAD** en 2014. Lo detecté en las pruebas de **En busca del parser perdido**. Probablemente pasó desapercibido hasta entonces porque todos los juegos que se hicieron con **DAAD** en Aventuras AD tenían dos partes y nadie se daría cuenta (o simplemente no les preocupaba) que no iba bien en los de una sola.

En su momento se lo reporté a Tim, quien dijo que quizás lo mirase en un futuro. ¡Hasta hoy sigue ahí!

Por eso en el caso de Amiga los juegos de una sola carga (mucho más comunes en los juegos de **DAAD** hechos ahora) recurren a cargadores externos o te meten la pantalla de presentación tras cargar el programa como un gráfico de la base de datos gráfica del juego».

Humor

Por @Timoneda



HOLA, BUENAS, VENGO POR LO DE SALVAR A LA PRINCESA.

¿HM?

¡LA PRINCESA! ¡ALTA, CON EL PELO LARGO, UN VESTIDO BONITO Y UNA CORONA!

¡AH, SÍ!

¡ESTABA TÓ BUENA!

EEEEH... ¿ENTIENDO QUE ESTÁS USANDO COLOQUIALISMOS PARA REFERIRTE A LO MUY ATRACTIVA QUE ES?

PTUF!

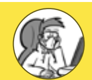
Hola, publico #UnaTiraCadaDia. Si te ha gustado, compártela y sígueme para no perderte ninguna.

@Timoneda
@holasoytimoneda

TIMONEDA

Humor

Por  



Siempre me han gustado los juegos de aventuras gráficas. Desde pequeño soy fan de Simon the Sorcerer, Monkey Island, Broken Sword...



Y, gracias al llamado CAAD y su revista, descubrí los orígenes del género, las aventuras conversacionales, y todo una comunidad que todavía se dedicaba a jugarlas e incluso a crearlas.

@loquedeberia

Y hoy, años después... una de mis tiras sale publicada en su revista.

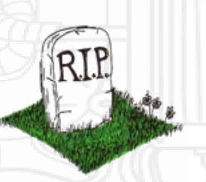


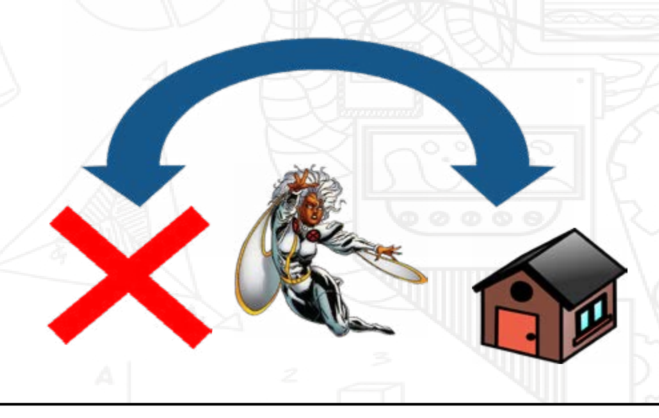
PASATIEMPOS

Por  @Tranqui69

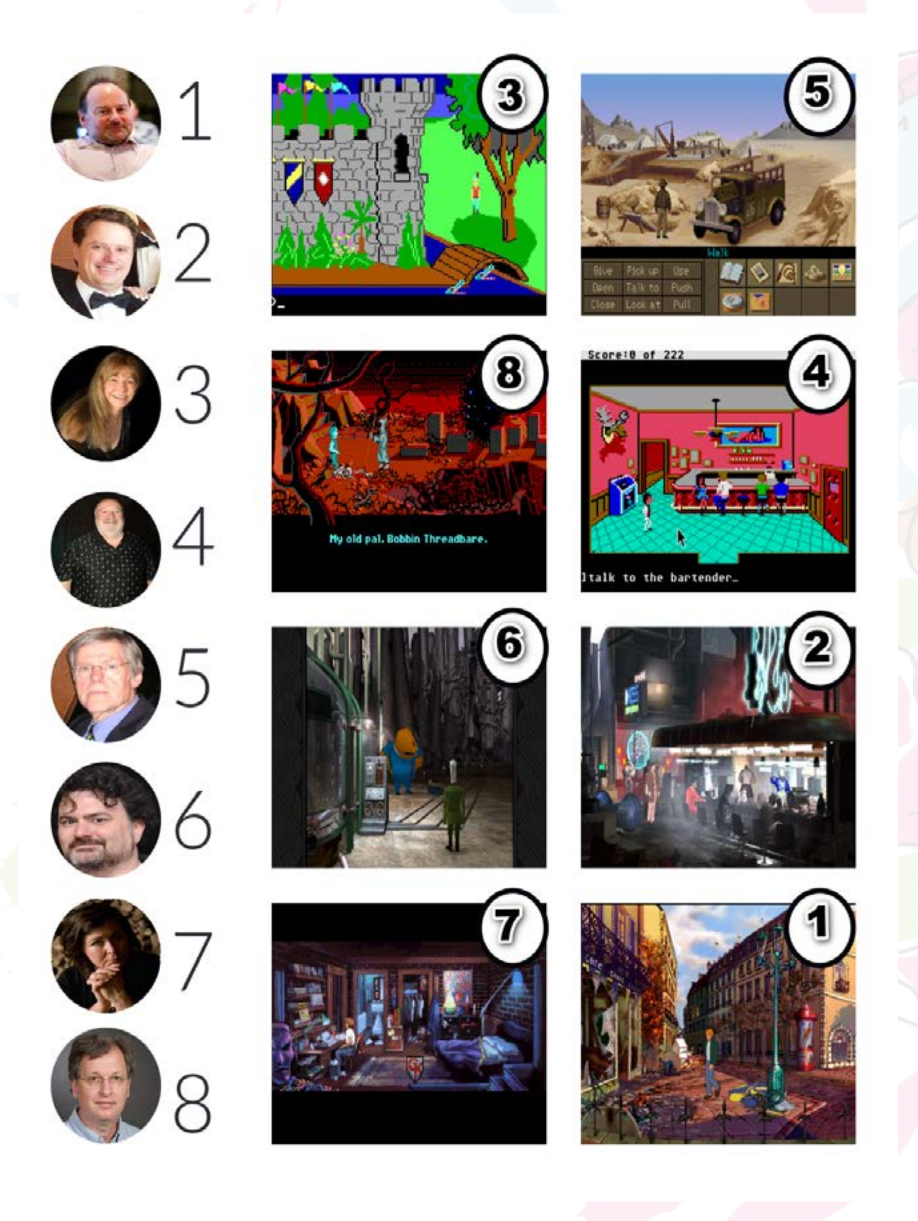


¿Cómo se titulan los juegos?

 –  = 

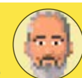


SOLUCIONES CAAD 59



BUSCA LAS DIFERENCIAS





Las similitudes entre dos situaciones, con tantos puntos en común que invitan a enumerar sus diferencias, al ser menos, no se limitan a representaciones artísticas del mismo tipo. El mejor ejemplo lo tenemos aquí, donde una situación ofrece una imagen casi totalmente equivalente, y que puede llevar a confusión dado lo distinto de los hechos que se están produciendo.

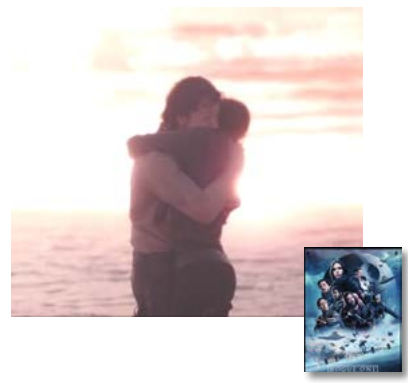
Lo que no deja de resultar sorprendente es la increíble similitud de la escena, y todos sus puntos coincidentes... una pareja fuertemente abrazada, en la misma posición y ubicación en la imagen (el hombre a la izquierda y la mujer a la derecha), con el mar tras ellos y un fulgor dorado que ilumina la escena. Y sorprende más la diferencia entre los soportes, tratándose el primero de un videojuego y el segundo una película.

¿Copia, inspiración, homenaje, casualidad? Habría que investigar entre el personal que realizó la película *Rogue One*, dirigida en 2016 por Gareth Edwards, para tratar de descubrir qué hubo tras esta escena y su semejanza con el videojuego **Cobra II: Densetsu no otoko** (literalmente, *el hombre legendario*) de Hudson Soft, lanzado en 1991 para la consola PC Engine de NEC, también conocido fuera de Japón como **The Space Adventure - Cobra: The Legendary Bandit**.





De todos modos, sigue un aviso de *spoilers*, porque si bien en el videojuego tenemos una escena romántica con el sol rielando sobre las olas tras los personajes, en la película, el fulgor es una inmensa explosión cuya onda de choque está próxima a vaporizar a los protagonistas, quienes lo saben. En fin, volviendo a temas aventureros, ya vimos también un final similarmente explosivo en **La Aventura Espacial**. ■



DAVID JONES

Por Juanjo Muñoz @Juanjoide

Internet puede ser una gran herramienta, y como tal nos permite ponernos en contacto con autores a los que se admira por su trabajo. He tenido la suerte de poder hacerlo con varias figuras cuyos juegos disfruté en su día, y hoy tenemos en las páginas del **CAAD** a David Jones, autor de una saga de cuatro videoaventuras protagonizadas por Magic Knight, el Caballero Mágico, y que innovó técnicamente a partir de la segunda con un sistema de control por menús bautizado *Windimation*. De hecho, se inauguró la sección de soluciones del primigenio **CAAD 0** con la que redacté para **Knight Tyme**. Sin más dilación, veamos qué nos cuenta David Jones sobre su trabajo.







¿DE DÓNDE ERES?

Vivía en Londres mientras desarrollaba mis primeros juegos. Al principio lo hacía en una habitación libre en la casa de mis padres, pero después de algunos juegos, compré mi propia casa y usé una habitación libre allí.

¿CÓMO FUE TU PRIMER CONTACTO CON LA INFORMÁTICA Y LOS ORDENADORES?

Mi primera experiencia con un ordenador fue en un evento al que asistí con mi escuela. Era un simple juego de aterrizaje lunar que funcionaba en una terminal de teletipo. Había una larga cola, pero el juego involucraba que alunizáramos un módulo en la luna. Nos preguntaba cuánto empuje usar, y la respuesta iría a un *mainframe* en otro lugar, que haría un cálculo e imprimiría la nueva velocidad o que nos habíamos estrellado. Años después descubrí la programación en BASIC como parte de mis estudios de aparejador. No teníamos ordenadores, era todo teórico, pero lo disfruté, así que compré un Video Genie, que era un clon del TRS-80 de 1979, justo antes de que saliera el ZX80.

¿ES CIERTO QUE TE GUSTAN LAS AVENTURAS DE TEXTO?

Disfruté las aventuras de Scott Adams y las aventuras de Infocom de Steve Meretzky. Quise intentar algo similar, pero en un entorno gráfico.

¿QUÉ OTROS JUEGOS HAS HECHO APARTE DE LA SAGA MAGIC KNIGHT?

Mi *juegografía* está tras la entrevista. Allí se enumera todo en lo que puedo recordar haber trabajado.

¿EN QUÉ MODELO DE ORDENADOR TRABAJABAS?

Originalmente en el Video Genie, pero tan pronto como pude pagarlo, lo actualicé a un TRS-80 modelo 3 con un par de unidades de disquete de 5 ¼". Más tarde compré un disco duro de 15 MB.

¿CÓMO SE TE OCURRIÓ EL PERSONAJE DE MAGIC KNIGHT?

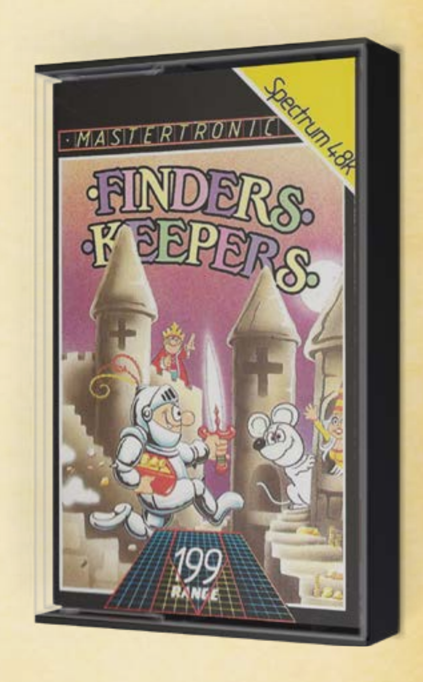
El concepto original de Magic Knight vino de Albert Owen. Ray Owen, su hijo, creó todos los gráficos para mis juegos de Spectrum.

¿POR QUÉ FINDERS KEEPERS ES TAN DIFERENTE DE LOS OTROS TÍTULOS?

Realmente, es al revés. **Finders Keepers** es un juego de plataformas básico pero con dos diferencias. El laberinto y el comercio. Añadir el comercio fue sugerencia de uno de los hermanos Darling, quienes trabajaron en Mastertronic antes de crear Code Masters. Estaban considerando la creación de juegos educativos y pensaron que sería suficiente tener algunas finanzas muy básicas. Era fácil de agregar, así que no me importó. Los laberintos estaban allí porque era mi primer juego y quería mostrar lo que podía hacer.



Finders Keepers (1985)
Magic Knight ha sido enviado al castillo de Spriteland por el rey de Isbisima con el fin de encontrar un regalo especial de cumpleaños para la princesa Germintrude. Si tiene éxito en su búsqueda, puede que haya demostrado ser digno de unirse a la famosa «Mesa Poligonal».
Versiones: Amstrad CPC, Commodore 64, 16 y Plus/4, MSX y ZX Spectrum.







Spellbound (1985)
Magic Knight es transportado a un castillo junto a otros personajes y debe rescatar a su amigo, el mago Gimbal, que ha quedado atrapado por un hechizo de «blanqueo» mientras intentaba crear un arroz con leche de mejor sabor. Magic Knight debe rescatar a Gimbal de su encarcelamiento autoinfligido y asegurarse de que tanto él como los demás habitantes del castillo regresen a su tiempo y lugar correctos.
Versiones: CPC, Atari 8-bits, Commodore 64 y ZX Spectrum (no oficial, MSX).

¿CÓMO CONTACTASTE CON MASTERTRONIC PARA DISTRIBUIRLO?

Eso fue algo de lo que se encargó Albert Owen.

¿CÓMO SE TE OCURRIÓ LA IDEA DE CREAR EL SISTEMA *WINDIMATION*?

Había terminado **Finders Keepers** y se estaba vendiendo bien, pero no quería simplemente hacer otro juego de plataformas. Entonces vi brevemente un Apple Macintosh en un escaparate.

Creo que ni siquiera entré en la tienda, pero toda la idea de las ventanas me dio la idea de cómo podría escribir un juego de estilo aventura de texto sin necesidad de escribir cada palabra.

¿PUEDES EXPLICAR UN POCO CÓMO FUNCIONA?

Es un sistema de ramificación en el que la primera palabra seleccionada (GIVE, TAKE, COMMAND, etc.) abre una ventana que define opciones razonables. GIVE o TAKE da una lista de objetos seguida de una lista de personajes cercanos a los que darles o cogerles algo. COMMAND solo lista personajes cercanos, y CAST ofrece una lista de los hechizos disponibles para lanzar.

¿QUÉ VERSIONES PROGRAMASTE TÚ MISMO?

Solo las versiones de Spectrum.

¿ES CIERTO QUE LA VERSIÓN SPECTRUM 128K DE **KNIGHT-TYME** SE DESARROLLÓ PRIMERO Y LUEGO SE LANZÓ UNA VERSIÓN REDUCIDA DE 48K?

Sí. Mastertronic me dio una versión previa del 128K y escribí **Knight-Tyme** para él. Sin embargo, siempre tuve claro que también escribiría una versión de 48K porque no habría muchos Spectrum de 128K al principio. Me sorprendió bastante que hubiese tan pocos juegos disponibles para el 128K en el lanzamiento, y la mayoría de ellos eran la versión de 48K a la que habían incluido música. Meter la mayor parte de la versión 128K de **Knight-Tyme** en 48K fue difícil porque realmente había escrito un juego que no funcionaría en 48K sin, desafortunadamente, tener que reducir parte del mismo.

¿TUVISTE ALGÚN TIPO DE CONTROL SOBRE EL TRABAJO DE LOS PROGRAMADORES QUE VERSIONARON TUS JUEGOS A OTROS ORDENADORES?

Sí. Técnicamente, yo los estaba contratando. Mastertronic me pagaba un anticipo por la versión convertida, pero le enviaba el dinero al programador que realizaba esa conversión. Luego, cuando se amortizase el anticipo, yo ganaría un tanto por copia vendida, el mismo que si yo mismo hubiera hecho la conversión. Creo que Mastertronic prefería que crease contenido nuevo en lugar de pasar tiempo convirtiendo mis propios juegos.





Knight-Tyme (1986)
Tras rescatar a su amigo Gimbal el mago de su autohechizo, el Caballero Mágico es transportado por accidente a un futuro lejano a bordo de la nave estelar USS *Pisces*. Debe encontrar un modo de regreso a su propia época, con la ayuda de los «Guardianes del Tyempo», antes de que sea detenido por la Policía Anti-paradojas. Pero antes incluso, debe materializarse, pues empieza el juego en modo incorpóreo.
Versiones: CPC, Commodore 64, MSX, Spectrum 48K y Spectrum 128K.







Stormbringer (1987)
Magic Knight regresa por fin a casa con una máquina del tiempo de segunda mano de los «Guardianes del Tyempo». Sin embargo, ocurre un accidente mientras viajaba de regreso y ahora hay dos Caballeros Mágicos: el otro es el «Caballero Blanquecino», el temido *Stormbringer*, llamado así por su nube tormentosa, que planea usar para destruir a Magic Knight, quien no puede matar al Caballero Blanquecino sin destruirse a sí mismo en el proceso. Su única opción es fusionarse con él.
Versiones: CPC, Atari ST, C64, MSX, Spectrum 48K y 128K (no oficial, Jaguar).





¿QUÉ TIPO DE MATERIAL LES PROPORCIONABAS PARA LLEVAR A CABO LA CONVERSIÓN?

El código fuente y los gráficos del Z80. Incluso para las conversiones al procesador 6502 como el del Commodore 64, el código fuente del Z80 era útil para mostrar exactamente lo que el juego debía hacer.

¿POR QUÉ NUNCA HUBO UNA QUINTA ENTREGA DE LA SAGA MAGIC KNIGHT?

La persona con la que traté en Mastertronic, John Maxwell, se fue y no me llevé bien con los que le reemplazaron. Dejó de ser divertido.

¿CÓMO HUBIERA SIDO?

En ese momento no lo pensé mucho porque la dirección de Mastertronic cambió mientras programaba **Stormbringer** y no quería trabajar con ellos después de ese título, pero probablemente habría hecho que Magic Knight viajara en el tiempo para ser parte de su historia de origen.

SPELLBOUND FUE COPIADO POR HARRY PRICE, LIGERAMENTE MODIFICADO GRÁFICAMENTE Y PUBLICADO EN EL REINO UNIDO COMO **CRIMEBUSTERS INC.** ¿QUÉ PENSASTE DE ÉL EN ESE MOMENTO?

Un par de revistas le comentaron a Mastertronic sobre eso y me pasaron una copia para que la mirara, y sí, solo cambiaron los gráficos. Había algo así como 3 bytes diferentes en toda la sección de código.

Básicamente, el señor Price era más un *modder* que un programador. Lo que más me irritó fue que estaba vendiendo MI juego por más del doble del precio original y mientras estaba cometiendo un crimen lo llamó **Crime Busters**. He hablado con él, pues apareció en uno de los grupos retro de Facebook. No estaba arrepentido y me pareció un ladrón egocéntrico y arrogante.

¿A QUÉ TE DEDICAS ACTUALMENTE?

Ahora estoy enseñando programación de juegos en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Breda en los Países Bajos y escribiendo novelas de ciencia ficción. Espero publicar la trilogía inicial en 2024.

¿TIENES CIFRAS DE VENTAS DE LOS TÍTULOS?

Las tuve, pero no puedo recordarlas ahora.

LA PROGRAMACIÓN DE LOS ÚLTIMOS TRES TÍTULOS, ¿LA HICISTE DESDE CERO O DESARROLLASTE ALGÚN TIPO DE SISTEMA DE CREACIÓN SOBRE EL CUAL CREAR CADA UNO DE ELLOS, DE FORMA SIMILAR AL PAW DE GILSOFT?

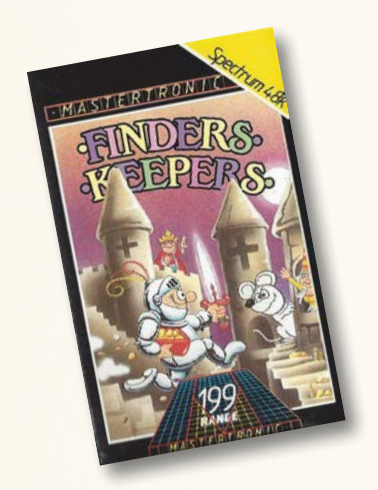
Mi enfoque fue comenzar el siguiente juego tomando el anterior y cambiándolo hasta que fuera un juego nuevo. Un enfoque muy evolutivo que solo funciona bien para las personas que escriben todo por su cuenta.

¿QUÉ TE PARECE LA IDEA DE TRADUCIR LOS TÍTULOS AL ESPAÑOL?

Una idea interesante. Era plenamente consciente de que había un mercado de Spectrum de tamaño decente en España, pero no sabía suficiente español para intentar cambiar el sistema *Windimation* para que funcionara con él.

¿TE GUSTARÍA QUE SE HICIERA?

Siempre estoy abierto a nuevas versiones. Alguien hizo recientemente una versión MSX de **Spellbound**. Y hay también una de **Stormbringer** para Atari Jaguar. La versión MSX es una conversión directa de código y es gratuita. La versión de Jaguar no lo es, pero pedí a los autores que me enviasen un par de ejemplares para mi colección.



▲ **Finders Keepers**: Obra de John Smyth, ilustrador que realizó un buen número de portadas para Mastertronic.

LAS CARÁTULAS

Spellbound: Con un estilo que recuerda ▶ al cómic norteamericano de superhéroes de los 70, y una muy evidente influencia del Pop Art, léase Warhol y demás, fue empleado también en el sucesivo **Knight-Tyme** y otros títulos de Mastertronic, como **The Last V8** o el excelente **Master of Magic**. La autoría recae en Words & Pictures Ltd, un estudio de diseño e impresión todavía activo en la actualidad, pero tras contactar con ellos para dar con el ilustrador original, ha sido una tarea infructuosa, al no trabajar ya allí nadie de la época. ¡El tiempo no pasa en balde!



SI QUIERES CONTAR ALGUNA ANÉCDOTA O DATO NO MENCIONADO HASTA AHORA, SERÁ UN PLACER LEERLO.
No estoy seguro de si ya comenté esto, pero todavía me divierte. Poco después de lanzar **Spellbound**, estaba mirando las tiendas en Tottenham Court Road, Londres. Allí se venden muchos artilugios y fue solo un viaje de un día a una parte diferente de la ciudad. En el mostrador, vi al hombre delante mío comprando una copia de **Spellbound** y le dije: "Yo he programado eso". Él respondió: «Sí, ¡ya quisieras tú!». Me sorprendió, pero todo fue amistoso: le mostré una identificación y señalé mi nombre en la carátula de la cinta. Me creyó y dijo que lo estaba comprando para su hijo y que si tenía algún consejo. Le di unos cuantos y se fue con su copia. ■





▲ **Stormbringer**: Nuevamente acreditada a Words & Pictures Ltd, tampoco ha sido posible localizar al autor. La ilustración es una versión económica del estilo Royo. Entonces estaba de moda la aerografía, quedando todo como blando y lleno de destellos. Como en muchas ilustraciones de juegos de la época, metales, reflejos, brillos y algo inconsistente.

• JUEGOGRAFÍA •

Nombre	Fecha	Detalles
DJ Hero 2	2010	Playstation 3, Xbox 360 y Nintendo Wii. Mejor que **DJ Hero** en todos los aspectos. También recibió puntuaciones alrededor del 90%.
DJ Hero	2009	Playstation 3, Xbox 360 y Nintendo Wii. Un juego de música que consiste en repetir las notas que se muestran usando el periférico DJ Deck. Similar a los juegos de **Guitar Hero**, pero con distintos géneros musicales. Recibió puntuaciones de alrededor del 90%.
XG3: Extreme G Racing	2002	Nintendo Game Cube y Playstation 2. Juego de carreras de motos con pistas que tenían bucles, tirabuzones y saltos. Lucía bonito, pero tal vez era un poco corto de contenido.
RC Revenge Pro	2001	Playstation 2. Un juego de carreras de coches de radiocontrol que nunca estuvo a la altura de lo que pudo haber sido.
G-Police 2	1999	Playstation y PC. Continuación de **G-Police**. Juego de disparos con guión de ciencia ficción ambientado en una luna alienígena.
Overboard!	1997	Playstation y PC. Peculiar juego de barcos piratas escrito en C.
Vampire: Darkstalkers	1995	Playstation One. Conversión de un juego arcade hecho en ensamblador de 68k al lenguaje C.
Gnome Alone / Magic Garden	1991	Versión Atari ST del juego de Amiga del mismo nombre. Escrito en ensamblador 68k.
Eco-Warriors	1990	Juego de PC que consiste en moverse por un laberinto recogiendo cosas. No era un gran juego, pero estaba codificado de manera eficiente en ensamblador x86.
Stormbringer	1987	ZX Spectrum 128K y 48K, C64, CPC, MSX y Atari ST. Continuación de **Knight-Tyme**. Las puntuaciones superaron el 90%.
Spellbound 128K	1986	ZX Spectrum 128K. Una versión mejorada de **Spellbound** con contenido adicional. *



Nombre	Fecha	Detalles
Knight-Tyme	1896	ZX Spectrum 128K, ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC y MSX. Continuación de **Spellbound**. El primer juego para ZX Spectrum 128K que no fue una conversión de un juego de 48K. Las puntuaciones en los comentarios superaron el 90%. *
(nombres olvidados)	1985	Algunos juegos de acompañamiento para el desafortunado microordenador Elan Enterprise 64.
The Fourth Protocol	1985	Mi parte del proyecto fue para el ZX Spectrum, concretamente en la tercera parte de la historia, donde se desarma la bomba.
Type-Rope	1985	Juego de práctica de tecleo para ZX Spectrum.
Spellbound	1985	ZX Spectrum, C64, Amstrad y C64. Videoaventura con mi interfaz de texto *Windimation*, basada en menús de acceso rápido. Las puntuaciones en los comentarios superaron el 90%. *
Finders Keepers	1985	ZX Spectrum y casi todas las plataformas de 8 bits. Videoaventura al estilo de **Jet Set Willy**. Las puntuaciones en los comentarios rondaron el 90%. *
Dynamic Programming	1984	Solo para ZX Spectrum. Librería adicional para el ZX Spectrum con rutinas de dibujo y sprites para permitir a los programadores de ZX Basic desarrollar mejores juegos. *
Dynamic Graphics	1984	Solo para ZX Spectrum. Herramientas gráficas que incluyen un programa de dibujo y un editor de animación. *
Bonkers	1984	Solo para ZX Spectrum. Analizado en la revista *Crash* con un 78% de puntuación. Mi primer juego en ensamblador del Z80. Modo de juego similar al de **Frogger**, pero siendo un juego bastante diferente.

* El diseño y el guión son míos. Desde 1995 todos son proyectos en equipo.

SPELLBOUND MSX



Por *Mastropiero*

Introducción

Spellbound fue el segundo juego de la saga Magic Knight creada por el polifacético autor David Jones. Muy diferente a **Finders Keepers**, su predecesor, **Spellbound** estableció un nuevo sistema de juego que su autor bautizó como *Windimation*.

Probablemente sin ser plenamente consciente, Jones estableció las bases para todo un nuevo género de videojuego, mezcla de *arcade*, plataformas, aventura gráfica y conversacional.

Como usuario «de siempre» de ordenadores MSX, yo conocí la saga primero por **Knight Tyme** y posteriormente por el también excelente **Stormbringer**. Encandilado por el ambiente del juego y su diseño conceptual, investigué toda la saga solo para descubrir que a los MSXeros nos faltaba **Spellbound**, probablemente el más importante por ser el que estableció el sistema de juego.

Durante años pensé en la posibilidad de portar a MSX la versión de Spectrum (siguiendo la estrategia oficial de



Mastertronic para el resto de juegos de la saga) añadiendo algunos extras que aprovechasen mejor el *hardware* de la norma japonesa. Finalmente, una conversación con el gran desarrollador Félix Espina (que había tenido un propósito similar y había hecho ya algún análisis del código confirmando la viabilidad) me terminó de animar a acometer la empresa de portar **Spellbound** al MSX.

A la caza de David Jones

Históricamente, los ordenadores MSX fueron maltratados en Europa con conversiones de juegos de Spectrum que se conocían como *lazy ports*: básicamente parcheaban las rutinas de vídeo y control para insertar unas compatibles con el *hardware* del MSX, pero necesariamente más lentas por la diferente forma de organización de la memoria de vídeo en ambos ordenadores. Yo no debía caer en el mismo error, por lo que decidí hacer una conversión elaborada y al mismo tiempo respetuosa con el autor original, lo que pasaba por contactar con él para explicarle el proyecto y obtener una autorización de manera oficial.

La única manera de encontrar a Jones fue a través de su perfil de Facebook. Como yo no tenía un perfil propio (jamás cederé mis datos personales a esa compañía) tuve la ocurrencia de generar un perfil «anónimo» usando el nombre falso de *Tracy Lewis* (que obtuve de un generador *online* de nombres aleatorios). Con ese nombre contacté con David Jones quien inmediatamente se interesó por el proyecto. Estuvimos conversando acerca del *approach* que estaba siguiendo y de los asuntos legales.

Con una amabilidad y simpatía dignos de alguien de su grandeza, llegamos al acuerdo de que el juego se distribuiría en **Itch.io**, que los derechos seguirían siendo suyos (como no podría ser de otra forma), y que hiciese desaparecer el «Copyright Mastertronic» y en su lugar pusiese mi (falso) nombre. Según explicó, Mastertronic nunca tuvo el *copyright*, pero él mismo lo añadió a la pantalla principal porque «le sobraba espacio» y también le sobraba «juventud e inocencia».

Adicionalmente, Jones me pidió que debíamos obtener una autorización expresa de Rob Hubbard para poder usar su composición musical original. Hubbard está jubilado y no usa redes sociales, pero el *publisher* oficial de sus músicas (que es quien tiene los derechos de publicación y uso de las mismas) finalmente fue quien amablemente nos dio luz verde.

Con todas las piezas del puzle necesarias, nos pusimos manos a la obra. Eso sí, con el falso nombre de *Tracy Lewis*.

Desensamblando el original

Si quería realizar un *port* con el mimo y dedicación que merecía, no podía conformarme con meter unos saltos **JP** en las rutinas gráficas a modo de parche. Requería un análisis en profundidad, un posterior desensamblado, y finalmente un *reworking* de la totalidad del código y los gráficos para garantizar la compatibilidad de todas las rutinas, la máxima eficiencia posible y un uso más provechoso del *hardware* dedicado de los ordenadores MSX.

Para ello, encontré un archivo SNA que contenía el juego en su versión ZX Spectrum 48K (que suele ser el habitual punto de partida para conversiones a ordenadores MSX1) y realicé el desensamblado con la excelente herramienta *Ghidra* publicada por la agencia NSA estadounidense (**ghidra-sre.org**).

Ghidra permite, interactivamente, etiquetar correctamente todos los punteros a memoria y realizar así una separación perfecta de código y datos. Permite además hacerlo de una manera no destructiva y que a partir del fuente generado se pueda reensamblar el programa original.

La tarea no fue fácil a pesar de la potencia de la herramienta: David Jones llenó el código de rutinas que se automodifican en RAM (¡más de cien de ellas!) en algunos casos simplemente modificando valores a cargar en registros y en otros directamente forjando el *op-code* de una instrucción de manera programática.

Tras el desensamblado, hice una separación entre aquellas rutinas pertenecientes a la lógica interna del juego (comportamiento de personajes, objetos, situaciones especiales, etc.) y las rutinas técnicas: pintar en pantalla, generar efectos de sonido, leer el teclado/*joystick*… Aquí vino el segundo susto: dicha separación en ocasiones brillaba por su ausencia. Hay escrituras en la RAM de vídeo dispersas por todo el código y mezcladas en la propia lógica del juego, lo que requirió un análisis en mayor profundidad, si cabe.

Reescribiendo el juego

Con el análisis anteriormente descrito ya llegó el momento de comenzar a reescribir el código. La estrategia seguida fue:

- Sustituir las rutinas de sonido de 1 bit y color de borde por unas equivalentes. El motivo de comenzar (en apariencia) la casa por el tejado es bien conocido: la ULA del Spectrum usa el puerto **#FE** que en MSX se usa para gestionar el *memory mapper*, causando así un espléndido e inmediato cuelgue.
- Mediante un *script*, cambiar el formato de almacenamiento de los gráficos del juego para adecuarse a las nuevas rutinas de pintado de pantalla minimizando el esfuerzo.
- Reescribir las rutinas de dibujo de menús, ventanas e impresión de texto *tokenizado*.
- Escribir rutinas para mapear los colores del Spectrum a colores del MSX y simular los atributos de brillo y *flasheo*.
- Gestionar mediante *sprites hardware* nativos de MSX el dibujo y animaciones

del personaje principal, los enemigos móviles y el «dedo» de selección de los menús (y algún otro huevo de pascua que el autor original dejó por ahí y que he decidido mantener).

- Reescribir las rutinas del decorado.
- Reescribir las rutinas de lectura de teclado y *joystick*.
- Diseñar un nuevo *main loop* y una nueva rutina síncrona vinculada a la interrupción de vídeo para optimizar el repintado eliminando cualquier *jitter*, *tearing*, etc. y mantener constante la velocidad del movimiento de los *sprites* independientemente de la situación (algo que no ocurría en la versión ZX).
- Adaptación de las situaciones dependientes de un contador de tiempo para su funcionamiento tanto en modelos de 50 Hz como de 60 Hz.
- Reescritura de las rutinas que requieren modificar los gráficos en caliente en situaciones especiales.
- Corrección de *bugs* originales en la lógica del juego (algunos flagrantes) y optimización de código.

Tras varias iteraciones y correcciones de los pasos anteriores, obtuve por fin una primera versión preliminar que empezaba a parecerse a un **Spellbound** en MSX. Pero aún quedaba mucha faena por delante.

```
        CALL    CHECKCHEATS
        CP  2   ;show greetings
        JP  Z,GREET_HACKER
        AND A
        JR  NZ,CHEAT_ENABLED
        XOR A
        LD  (DEBUG_MODE), A ; CHEAT/DEBUG MODE
                            ; Self-modified for disabling
                            ; at start-up
        LD  (DEBUG_MODE+1), A ; CHEAT/DEBUG MODE
                            ; Self-modified for disabling
                            ; at start-up
        LD  (DEBUG_MODE+2), A ; CHEAT/DEBUG MODE
                            ; Self-modified for disabling
                            ; at start-up

CHEAT_ENABLED:

START:
        HALT
        LD  SP,STACK
        XOR A   ; Reset scene and character flags
        LD  (IY+0), A

TITLE_MENU:
        CALL    MAIN_TITLE

        LD  A,-1
        LD  (INT_MUS_FLAG),A
        CALL    MUSIC.MUS_START
```

Adaptando el juego a MSX

No tenía sentido una conversión a MSX si se dejaba todo con el mismo aspecto de un juego de ZX Spectrum, por lo que se ha enriquecido añadiendo o mejorando algunos elementos:

La pantalla de carga se importó de Spectrum pero fue mejorada sustancialmente por uno de los mejores *pixel artists* del ámbito 8-bit en España: me refiero a *Sutchan*, ex-componente de Bohken y Kralizec, diseñador de obras maestras como **Booming Boy**, **The Goonies 'R' Good Enough** o el *remake* de la recreativa **Bomb Jack** para MSX2.

Como se describió antes, todos los elementos móviles han sido convertidos a *sprites hardware* multicolor cuyo movimiento es perfecto y siempre a 60 *frames* por segundo.

En ordenadores MSX2 o superiores se muestra una paleta gráfica alternativa y mejor ambientada en el juego, inspirada en la excelente versión de Commodore 64.

Aprovechando la ultra velocidad de pintado de un *sprite hardware* en un ordenador MSX, se ha creado un efecto de *glow* en la armadura de Magic Knight cuando se invoca el hechizo «Armouris Photonicus» que habría sido imposible realizar en otros ordenadores de la época y que precisa de un monitor capaz de mostrar imágenes a 60 Hz.

Cuando un enemigo entra en contacto con Magic Knight, se produce un efecto de sacudida de la pantalla en ordenadores MSX2 o superiores.





El *ending* del juego ha sido reprogramado usando *sprites hardware* y añadiendo una sensación tridimensional al efecto mostrado.

Además de los efectos originales de sonido de 1-bit, se han añadido algunos efectos sonoros usando el chip PSG (AY-3-8910) que tienen todos los MSX.

Se han optimizado los controles para teclas de cursor y *joystick* estándar.

Se ha añadido la posibilidad de jugarlo a 50 o a 60 Hz (lo que afecta al tempo de la música y a la velocidad de la acción y los controles del juego, aunque se ha calibrado para que los sucesos dependientes del tiempo no se vean alterados).





¿Y qué pasa con la música?

Cuando comencé este *port* de **Spellbound** tomé como referencia la versión de 48K tanto para gráficos como para la lógica del juego. Pero entonces caí en la cuenta de que los ordenadores Spectrum de 48K suelen ser muy pobres en música, y por eso **Spellbound** no tenía ninguna. Decidí entonces tomarla de la versión 128K (que, como solía ser habitual, tenía una música extra en un chip AY-3-8912 compatible con el AY-3-8910 de los MSX).

Sin embargo, mi olfato como músico (ocupación a la que he dedicado toda mi vida) me decía que algo raro pasaba con esa melodía. Las voces parecían estar desincronizadas, algunas alteraciones accidentales sonaban muy extrañas y, en general, todo el arreglo sonaba bastante mal. Estos problemas se aprecian también en la versión original de Spectrum 128K, así que no eran causados por el *port*. Decidí escuchar la versión inicial creada por el gran Rob Hubbard para Commodore 64 y así entender mejor qué estaba pasando.

Para empezar, observé que las versiones ZX y MSX sonaban 2 semitonos más bajas que la de C64. Esto rápidamente me recordó a un problema similar que corregí en la maltrecha música de **La Abadía del Crimen** y rápidamente entendí el problema: la versión de la música de **Spellbound** para Spectrum fue en realidad hecha para el Amstrad CPC. El chip AY está normalmente sincronizado al reloj principal de la CPU, que en CPC es 4 MHz mientras que en Spectrum es 3,57 MHz.

Esto, traducido al mundo de la música, significa que una frecuencia mayor supone también un tono más alto. La diferencia de 4 a 3,57 provoca que justamente la versión de Spectrum suene 2 semitonos más baja de lo normal.

Para arreglar esto, busqué en la rutina de reproducción la tabla de notas y frecuencias y apliqué la siguiente fórmula: `F'=(F*3,579545)/4` y asunto arreglado. La música empezó a sonar en MI menor, que era el tono original de la versión C64 (y su adaptación a Z80 en los CPC).

Pero eso no era nada: la música en sus versiones Z80 tenía un montón más de problemas: notas ligadas que debían estar separadas, desincronización de voces, terribles errores de transcripción (notas erróneas)... ni siquiera tení a implementado el tercer canal y faltaba toda la armonización (lo que muchos conocéis como «acordes» o «arpegios»).

Finalmente, decidí que la única manera de arreglar eso era tirar a la basura la música del Spectrum 128K y hacer mi propio arreglo basándome en la de C64. Para ello seguí los siguientes pasos:

- Ampliar la funcionalidad de la rutina reproductora para soportar trinos a alta velocidad (un recurso habitual en música *chiptune* para poder enriquecer armónicamente las composiciones usando un único canal).
- Añadir soporte de envolvente para modular la amplitud (una curva típica ADSR para modificar el volumen y poder hacer notas más o menos percusivas, con una «cola» de diferentes duraciones, etc.).
- Transcribir la melodía y armonía original de C64 literalmente a una partitura y realizar un nuevo arreglo respetando la composición original.
- Con la ayuda de algunas macros creadas en el ensamblador *SjASM*, codificar de nuevo la anterior partitura en lenguaje ensamblador.

```
dat_harm_03:
        db REST,#10 ,TRILL, Cs5,E5
        db E5   ,#10  ,REST ,8 ,  TRILL, B4, D5,D5 ,#18
        db TRILL,Gs4, B4, B4  ,#18 ,TRILL, As4, Cs5, Cs5 ,#10
        db REST,8   ,TRILL, Gs4, B4, B4   ,8    ,TRILL, As4, Cs5,
        db REST,#10 ,TRILL, Cs5, E5,E5  ,#10 ,REST,8
        db TRILL, B4, D5,D5 ,#18
        db TRILL,Gs4, B4, B4  ,#18 ,TRILL, As4, Cs5, Cs5 ,#10
        db REST,8   ,TRILL, Gs4, B4, B4   ,8    ,TRILL, As4, Cs5,
        db REST,#10
        db TRILL, Fs5,D5,D5,8,D5,8,D5,#10
        db TRILL, E5 ,D5,D5,#10
        db TRILL, Fs5,D5,D5,#10
        db TRILL, E5 ,D5,D5,#10
        db TRILL, Fs5,D5,D5,#10
        db REST,#20
        db TRILL, Fs4,D5,D5,8,D5,8,D5,#10
        db TRILL, Fs4,Cs5,Cs5,#10
        db TRILL, Fs4,D5,D5,#10
        db TRILL, Fs4,Cs5,Cs5,#10
        db TRILL, Fs5,D5,D5,#10
        db REST,#10
```

Ahora la música mantiene la esencia de la composición original de Rob Hubbard (aunque sin los artificios técnicos que solo un chip SID puede realizar).

Para concluir

El juego ha sido liberado en **Itch.io** tal y como fue pactado con David Jones. Se ha adaptado a formato .ROM de 32KB (cualquier cartucho de 32KB sin *mapper* sería compatible) aunque debido a las rutinas auto-modificables que aún persisten, el juego necesita para correr al menos 48KB de RAM (exactamente como el resto de juegos de la saga Magic Knight que sí fueron portados a MSX en los años 80).

También se han añadido versiones .CAS (cinta) y disco de simple cara (1DD).

El usuario británico de MSX Duncan Edwards ha colaborado creando una versión del *inlay* de *cassette* adaptado para MSX y un montón más de voluntarios han testeado el juego (tarea harto compleja por la inmensa cantidad de situaciones y combinaciones que pueden darse durante el transcurso del juego).

Desde aquí mi agradecimiento a todos ellos, y especialmente a los dos grandes genios y artífices originales de esta maravilla de juego: David Jones y Rob Hubbard por haber autorizado la publicación de esta versión e incluso haberse involucrado en el desarrollo.

Espero que todo el mundo disfrute jugando **Spellbound** en sus MSX tanto como yo he disfrutado desarrollando el *port*. ■









Por Lawrence Staveley  @CJ_Reboot



La versión Atari Jaguar de **Stormbringer** es un *port* de la versión Atari ST de Andrew Shore.

Al portarlo, me enfrenté a algunos desafíos. El primero es que una de las imágenes del juego, el *sprite* de Hunter, estaba corrupto. En cada versión ST del juego que pude encontrar, incluidas versiones originales en disquete de la época, este gráfico estaba dañado. Solo puedo suponer que ya estaba dañado en la versión maestra utilizada para la duplicación.

Para resolver esto, fui a la pantalla que tenía la imagen en una versión del



juego de otro sistema, hice una captura de pantalla y recorté el *sprite*. Luego lo convertí al formato correcto para Jaguar y reemplacé el gráfico de mapa de bits. He informado de este proceso a varias personas del mundillo de Atari ST, por lo que la versión ST también puede que sea corregida algún día.

El segundo problema fue que no hay un tutorial en ninguna parte para la versión de Atari ST, que es ligeramente diferente de la de Spectrum. ¡Eso fue un problema a la hora de probar el juego! Sin embargo, un bravo miembro del mundillo Jaguar (*Saturn* en AtariAge) lo jugó, documentó sus avances y finalmente completó el juego, confirmando que el *port* funcionaba correctamente.

Roald Strauss creó una nueva ambientación sonora, reemplazando la música YM con una elaborada pista de sonido de 4 canales.

David Jones ha mostrado un gran apoyo a este proyecto, y me gustaría darle una vez más mi agradecimiento y gratitud por permitirme portar uno de los juegos favoritos de mis años de formación al sistema Atari Jaguar para que otros lo disfruten. El juego está disponible para comprar en la tienda AtariAge. ■

link.caad.club/sn07p









DAAD y sus amigos

Por J. A. Rubio @joruib

¿Qué es DAAD?

Aunque en el mundillo de la aventura hispana es poco probable que **DAAD** necesite presentación, sí cabe la posibilidad de que el lector no sepa exactamente qué es, por lo que vamos a hacer una breve introducción que nos sirva para hilar el resto del artículo.

DAAD es un *parser*, que no es otra cosa que el nombre que reciben las herramientas para crear y jugar aventuras de texto. Siendo puristas, un *parser* es la parte que analiza las órdenes que introduce el jugador, pero por extensión se emplea para todo el conjunto.

Se trata del *parser* que en su día empleó Aventuras AD para el desarrollo de todos sus juegos, creado en exclusiva para la empresa por Tim Gilberts, por encargo de Andrés Samudio.

Es además el último descendiente de un *parser* creado originalmente para ZX Spectrum, **The Quill**. Su evolución fue **PAW** y tras él vino **SWAN** (*System Without a Name*) que permitía generar aventuras para múltiples sistemas. **DAAD** dispone de prácticamente todas las mejoras de **SWAN**, amplía el número de sistemas soportados y permite crear aventuras en español.



TIM GILBERTS CHARLANDO CON ANDRÉS SAMUDIO

Tanto **The Quill** como **PAW** tuvieron varias versiones para diversas máquinas de la época, pero las versiones eran independientes entre ellas y al estar orientadas al público en general, casi todas funcionaban

mediante menús, programando en la propia máquina en que se ejecutaría el juego.

SWAN y **DAAD** tienen un enfoque más profesional y permiten, partiendo del mismo programa, generar las versiones para las distintas máquinas.

¿Cómo se trabaja con DAAD?

La creación de una aventura en **DAAD** pasa por la creación de un fichero de texto en el que se programa la aventura y al que nos referimos como fichero fuente. Este fichero fuente lo procesa el compilador, transformándolo en la base de datos de juego y que puede ejecutarse en el intérprete correspondiente a cada máquina.

La parte gráfica se lleva a cabo en editores especializados, de los que existen dos tipos: vectoriales, en los que los gráficos se crean mediante comandos como líneas, rellenos, etc. y de mapa de bits, donde se incorporan gráficos a la base de datos creados con distintas aplicaciones de dibujo.

Los editores vectoriales tienen versiones para Amstrad CPC, ZX Spectrum (a partir de esta se genera la de MSX) y Commodore 64.

Los editores de mapa de bits son más bien dos, una versión más antigua, capaz de generar también la base de datos para Amstrad PCW, y una más moderna que se ejecuta en Atari ST y puede generar las bases de datos gráficas de PC, Amiga y Atari ST.

DAAD incluye otras utilidades para convertir pantallas de carga, generar *tokens* partiendo de un fichero fuente específico (y

```
/PRO 1

; Llamado desde PRO 0.

; Llama a PRO 4, antiguo proceso 2 del

_       _       PROCESS 4

; Recibe y analiza el input del jugado

#IF DEBUG
_       _       MESSAGE 21
                PROCESS 12
#ENDIF

_       _       PARSE 0
                PROCESS 2
                REDO

#IF DEBUG
_       _       MESSAGE 22
                PROCESS 12
#ENDIF

; Entradas para el contador de turnos.

_       _       EQ Turns 255
                EQ Turns+1 255
                CLEAR Turns
                CLEAR Turns+1
                SKIP 2

_       _       EQ Turns 255
                PLUS Turns+1 1
                CLEAR Turns
                SKIP 1

_       _       PLUS Turns 1

; Llama a PRO 5. Si al volver se ha ej
; continua el bucle del juego recomenz

_       _       PROCESS 5
                ISDONE
                REDO

; Si no, trata de mover al jugador. Si
; continua el bucle del juego recomenz
```

que se emplean para mejorar la compresión del texto) y otras utilidades de comunicación entre las máquinas originales.

¿Cómo ha llegado DAAD hasta nosotros?

DAAD fue un sistema desarrollado en exclusiva para Aventuras AD, nunca estuvo disponible ni a la venta, salvo por una excepción: los ganadores del concurso de aventuras de MicroHobby recibieron una copia recortada, capaz de generar aventuras para PC únicamente. Esta copia tampoco fue hecha pública nunca, por lo que tras el cierre de AD, el sistema se consideró perdido.

No fue hasta 2013 en Madrid, en un evento organizado por la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) para el que Andrés Samudio cedió un lote de material para su exhibición. Entre este material aparecieron discos etiquetados como **DAAD**, que procedieron a ser recuperados. Un año después en el evento Valencia Va de Retro, *Rockersuke* (Pedro Fernández) pidió permiso a Andrés Samudio para poner **DAAD** a disposición del público y el resto es historia.


link.caad.club/3hit5

Una historia que el propio *Rockersuke* cuenta con todo detalle en su blog , reproducida también en el **CAAD 50**.

En 2018, el desarrollador de aventuras Stefan Vogt contactó con Tim Gilberts con el fin de dotar al sistema de un soporte completo en inglés. Tim Gilberts compiló los intérpretes partiendo de los fuentes origi-

nales y así fue como se pudo disponer de soporte en inglés para PCW y MSX (que AD nunca tuvo), así como los intérpretes de Commodore 64 recién compilados y el de ZX Spectrum, que no pudo recuperarse.

Componentes originales

Compilador

Partiendo de un fichero de texto codificado en formato MS-DOS y con extensión SCE (al que se denomina fichero fuente) genera la base de datos de juego para cada máquina.

Editores gráficos

Estas herramientas se encargan de elaborar las bases de datos gráficas que contendrán las imágenes a mostrar en las distintas localidades. En el caso de los gráficos de mapa de bits, las herramientas son más bien gestores de gráficos para crear las bases de datos (los gráficos en sí se crean en otros editores gráficos independientes de **DAAD**).

Los editores gráficos de 8 bits son vectoriales y su nombre es DG. Existen versiones para Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum, generándose la versión MSX a partir de esta última.

Por su parte, los gestores de gráficos de 16 bits, cuyo nombre es DMG, son dos: el antiguo que se ejecuta bajo DOS, soporta la creación para CGA, EGA y PCW. Este último formato se genera partiendo del gráfico CGA y solo puede hacerse desde la versión antigua.



La versión más actual se ejecuta en Atari ST y soporta gráficos para Atari ST, Amiga y PC CGA, EGA y VGA. La misma base de datos generada sirve para todas las máquinas. Esta utilidad también soporta añadir sonidos digitalizados para las máquinas ST.

Intérpretes

El corazón de **DAAD**, son los responsables de ejecutar el juego partiendo de las correspondientes bases de datos. Son programas nativos de cada una de las máquinas que **DAAD** soporta.

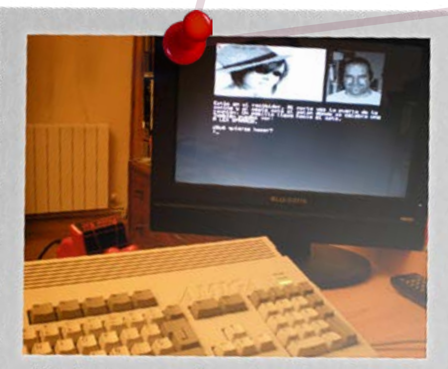
Utilidades

DAAD incluye además diversas utilidades con distintos fines, entre otros la conversión de gráficos tanto vectoriales como de mapa de bits entre distintas máquinas, compresores para los gráficos vectoriales y una utilidad para determinar las abreviaturas (o *tokens*) más óptimas para la compresión del texto del juego.

Componentes modernos

Tras quedar **DAAD** a disposición del público, varios autores procedieron a desarrollar aventuras con el mismo, en su forma original.

La primera de ellas fue una aventura de prueba, **En busca del parser perdido**, con la que se comprobó que el sistema era completamente funcional, creando una aventura para la práctica totalidad de las máquinas soportadas (aunque solo las versiones 16 bits llevaban imágenes).



En busca del parser perdido (@rockersuke 2014)



No tardó mucho en aparecer, en 2015 y de la mano de David Macho, **El misterio de la isla de Tokland**, que volvía a demostrar que el sistema era completamente funcional y capaz, aunque en esta ocasión la aventura solo se generó para Amstrad CPC.

La primera aventura larga que se lanzó para todas las máquinas soportadas fue **El cetro del sol** y desde entonces han aparecido muchas, como **Torreoscura** o **La casa al otro lado de la tormenta**.

En paralelo a estos desarrollos, surgieron otros proyectos cuyo objetivo era hacer más sencilla la forma de trabajar con **DAAD** en sistemas modernos. Cada uno de estos proyectos tenía su objetivo: reemplazar el compilador original o crear nuevos intérpretes para máquinas no soportadas y entornos como los navegadores. **DAAD** se ha convertido en un ecosistema mucho más versátil, y con este artículo pretendemos dar un repaso a los mismos con el fin de que el autor de aventuras que se anime no se pierda en un mar de siglas.

Compilador

DRC (DAAD Reborn Compiler)

Desarrollado por Carlos Sánchez (*Uto*), **DRC** es un compilador de **DAAD** moderno que soporta un formato de programación extendido, DSF.



La codificación del texto es moderna, lo que nos permite emplear editores actuales sin el fastidioso problema que presentan los SCE (que al estar en codificación MS-DOS alteran los caracteres especiales como la Ñ). Permite definir procesos para varias entradas del jugador, evitando duplicar código, así como escribir mensajes directamente en los procesos (evitando mantenerlos en las tablas de mensajes y operar con identificadores) y otras mejoras.

También incluye instrucciones para emplear la extensión **Maluva** (que veremos a continuación) de forma más directa.

Se compone de dos programas, **DRF** que transforma el fuente en un fichero JSON que posteriormente se procesa con **DRB**. Esta separación permitiría desarrollar en un futuro lenguajes de programación alternativos para **DAAD**, siempre que éstos se convirtieran al JSON que **DRB** espera (algo similar existe para **PAW**, un lenguaje denominado **InPAWS** que genera bases de datos compatibles con **PAW**).

Esta herramienta se encuentra en:

 github.com/daad-adventure-writer/DRC

Extensiones

Maluva

Una extensión desarrollada por Carlos Sánchez (*Uto*) que permite emplear medios de almacenamiento masivos modernos. Es compatible con el compilador original, aunque **DRC** dispone de instrucciones específicas para soportarla, facilitando su uso.

Su principal característica es permitir el uso de gráficos de mapa de bits en máquinas que únicamente disponían de gráficos vectoriales, junto con la capacidad de incluir hasta 64K más de texto, siempre que tanto gráficos como texto se carguen o bien desde disco, o bien desde medios de almacenamiento masivo modernos (tarjeta SD).

Además, aporta funcionalidades específicas que permiten evolucionar el intérprete de Spectrum, soportando aventuras con gráficos en Spectrum Next y ZX-Uno.

La extensión puede descargarse desde:

 github.com/daad-adventure-writer/maluva



Intérpretes

Plus4

Desarrollado por Imre Szell partiendo de los fuentes originales del intérprete de Commodore 64. Esta máquina no estaba entre las soportadas por **DAAD** originalmente. El intérprete está disponible en la distribución **DAAD Adventure Writer**.


github.com/daad-adventure-writer/daad



MSX2DAAD

Intérprete para máquinas MSX2 desarrollado en lenguaje C por Natalia Pujol (*NatyPC*). Estas máquinas tampoco estaban entre las soportadas por **DAAD** originalmente, aunque los MSX2 son retrocompatibles con la más sencilla versión MSX.

Podemos encontrar este intérprete en:


github.com/nataliapc/msx2DAAD



ZXDAAD128

Intérprete desarrollado en ZX Basic por Sergio Chico (*Cronomantic*) para ZX Spectrum 128K. Permite el uso de imágenes de mapa de bits en disco, incluso la generación de versiones en casete, siempre que sean para Spectrum de 128K.
Este intérprete está disponible en:


github.com/cronomantic/ZXDAAD128

NAPS (The New Age PAW-like System)

Nuevo intérprete multiplataforma desarrollado en Python por José Manuel Ferrer (*Morgul*). Es capaz de ejecutar juegos creados para **Quill**, **PAW**, **SWAN** y **DAAD**. Entre otras prestaciones, dispone de un depurador de gran utilidad durante el desarrollo de las aventuras.

Incluye un creador y editor de bases de datos gráficas que reemplaza al gestor original para gráficos de mapa de bits.

Es el único intérprete de **DAAD** que dispone de un *bot* experimental para Telegram que permite jugar aventuras en esa conocida aplicación de mensajería.

Podemos descargar el intérprete desde:


github.com/daad-adventure-writer/naps

PCDAAD

Nuevo intérprete para PC desarrollado por Carlos Sánchez (*Uto*). Es un intérprete de 16 bits para MS-DOS, ejecutable en las mismas máquinas que el intérprete original de PC, que añade soporte a gráficos VGA en 256 colores y compatibilidad nativa con algunas funciones de la extensión **Maluva**.


github.com/Utodev/PCDAAD

jDAAD

Intérprete de **DAAD** en Javascript, desarrollado por Carlos Sánchez (*Uto*), que permite ejecutar juegos **DAAD** en navegadores web. El intérprete está disponible para su descarga en:


github.com/Utodev/jDAAD



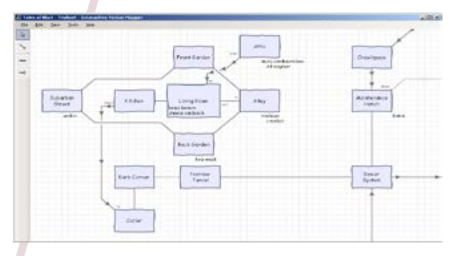
Utilidades

Algunos de los nuevos proyectos desarrollados entran en la categoría de utilidades. No todos reemplazan a las antiguas utilidades, sino que proporcionan nuevas funcionalidades.

Triz2DAAD

Trizbort es un programa que permite crear mapas de aventuras de texto, indicando sus descripciones, objetos y otros aspectos de la aventura. **Triz2DAAD** genera, a partir de estos mapas, un archivo fuente **DAAD** con toda esta información, ahorrando el trabajo manual al desarrollador. El autor es Pedro Fernández (*Rockersuke*) y podemos descargarlo desde:


github.com/rockersuke/triz2DAAD



TRIZBORT (GENSTEIN)

EAAD (Editor de Aventuras AD)

Entorno integrado de desarrollo para **DAAD**, se trata de una modificación del editor de **ngPAWS** (un *parser* moderno basado en **PAW**, desarrollado por Carlos Sánchez) emprendida por Ximo Company (*ximokom*) que incorpora muchas mejoras orientadas a trabajar específicamente con **DAAD**, entre otras acceso directo a los procesos, ejecución y depuración de la aventura desde el propio editor empleando el intérprete **NAPS** y compatibilidad con **Triz2DAAD**.

Se encuentra en su fase final de desarrollo, las distintas versiones beta se publican en el canal de Telegram RetroAventuras, y se encuentra disponible para descarga en:



DRT (DAAD Reborn Tokenizer)

Partiendo del JSON generado por **DRC**, encuentra las abreviaturas (*tokens*) más adecuadas para optimizar la compresión de texto al generar la base de datos. Su autor es José Manuel Ferrer (*Morgul*) y está disponible para descarga en:

 github.com/daad-adventure-writer/drt

unDAAD

Decompilador de bases de datos **DAAD** que, partiendo de la base de datos de un juego, genera el código fuente correspondiente. Su autor es Carlos Sánchez (*Uto*) y está disponible para descarga en:

 github.com/daad-adventure-writer/undaad



PAWS2DAAD

Partiendo de una aventura para ZX Spectrum en formato *snapshot* (.SNA, .SP o .Z80) desarrollada en **The Quill** o **PAW**, genera un archivo fuente en formato **DSF** para el compilador **DRC**. Con las modificaciones pertinentes, permite al desarrollador llevar la aventura a **DAAD** con todos los beneficios que conlleva (lenguaje de programación más potente, ejecutar el juego en todas la máquinas soportadas, uso de extensiones como **Maluva** para ampliar la aventura, etc.). Su autor es Carlos Sánchez (*Uto*) y podemos encontrarla en:

 github.com/Utodev/PAWS2DAAD

img2DAAD

Herramienta que permite generar bases de datos gráficas para 16 bits (archivos DAT) partiendo de ficheros DEGAS (editor gráfico de Atari ST) o imágenes en formato PNG, mucho más sencillas de trabajar con herramientas modernas. Su autor es Carlos Sánchez (*Uto*) y la tenemos disponible en:

 github.com/Utodev/img2DAAD

DAADPack

Permite, partiendo de un mapa de *Trizbort*, crear un esqueleto básico de aventura lista para compilar y generar para las distintas máquinas. Su autor es Javy Fernández, y podéis descargarlo gratuitamente desde su carpate de google drive.



 link.caad.club/gootx

DAAD Builder Kit

Permite mediante *script* de línea de comandos, compilar de forma automatizada en MacOS o Linux aventuras desarrolladas con **DAAD**, haciendo uso de **DAAD Adventure Writer** y *DosBox-X* para la ejecución del compilador clásico. Su autor es Pedro Aznar y está disponible en:

 github.com/pedro-aznar/daad-builder-kit



DAAD Editor

Editor de texto desarrollado por Miguel A. Matías para el **DAAD** original. Soporta la codificación MS-DOS, la misma que el compilador original. Dispone de una vista lateral para acceder directamente a cada sección del archivo fuente, además de permitir configurar las rutas del compilador, intérprete y base de datos gráfica para lanzarlos desde el entorno.



Puedes encontrar la descarga en...



Link de descarga no disponible, si conoces alguno ponte en contacto con nosotros en clubaventurasad@gmail.com

Distribuciones

El **DAAD** original consistía en un conjunto de disquetes que contenían los programas que hemos mencionado anteriormente. La parte del desarrollador se copiaba a disco duro desde un disquete etiquetado '*Developer*' (aunque podía usarse desde el propio disco), esto es, no requería instalación al ser utilidades aisladas. El disco '*Developer*' contenía el compilador y el gestor de bases de datos gráficas para CGA, EGA y PCW.

Otros discos disponibles eran '*Utilities*',



con el resto de utilidades, otro con intérpretes para PC ya compilados para su uso, disco con la documentación y otros en formato CPC, Amiga, Atari ST y ZX Spectrum, conteniendo entre otras cosas los editores gráficos de esas máquinas.

A lo largo del tiempo han ido apareciendo varias fuentes desde las que descargar el sistema, encontrándose también en la zona de descargas de la web del **CAAD**:


caad.club/descargas_software

DAAD recuperado

Los discos originales recuperados están divididos en carpetas con su contenido original junto con imágenes de disco de los sistemas distintos al PC. Además de este contenido, también encontramos imágenes escaneadas de los discos originales con el fin de preservar su aspecto original.

Además del **DAAD** en sí mismo, esta distribución incluye código fuente de algunas de las aventuras de AD, además de *másters* originales de los juegos.

Desgraciadamente, los intérpretes correspondientes al Commodore 64 no pudieron recuperarse, pues el disquete que los contenía estaba doblado e irremediablemente dañado. No obstante, Pedro Fernández logró extraerlo de una copia en cinta de **Chichén Itzá**.

Con respecto a los intérpretes en lengua inglesa, el de Amstrad CPC estaba borrado pero una de las personas involucradas en la recuperación, *Syx*, descubrió que aún se encontraba sin daño en el propio disco, los datos no se habían sobrescrito.

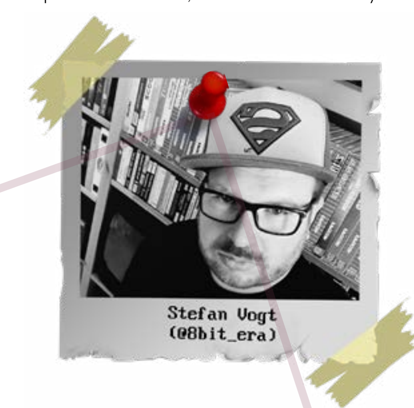
Para PCW y MSX, Aventuras AD nunca llegó a disponer de intérpretes en inglés.

De esta distribución encontramos dos versiones: una con las imágenes de disco y escaneos en una sola carpeta, que podemos encontrar en la zona de descargas del **CAAD** y otra con el mismo material ordenado por carpetas según la máquina, además del intérprete de Commodore 64 recuperado de **Chichen Itzá**. Se encuentra disponible en la misma página que alberga la aventura de prueba **En busca del parser perdido**, en:


rockersuke.com/if/ebbp

DAAD Adventure Writer

Como hemos mencionado anteriormente, en 2018 Stefan Vogt junto con Tim Gilberts, partiendo de los fuentes originales, restauraron los intérpretes en inglés dañados y algunos que nunca estuvieron a disposición de AD, como los de PCW y MSX.



Como parte de este esfuerzo, Imre Szell, trabajando a partir de los fuentes del intérprete de Commodore 64, desarrolló un intérprete para Plus 4.

Estos nuevos intérpretes se añadieron a los ya recuperados gracias al esfuerzo de Pedro Fernández y sus colaboradores, conformando la distribución que Stefan Vogt puso a disposición del público en GitHub.

Actualmente disponible su versión R5, se compone esencialmente de los intérpretes, documentación básica y algunos de los ejecutables originales, destacando una nueva versión del compilador que soluciona un problema con la compresión de textos que tenía el original.

 github.com/daad-adventure-writer/daad

DAAD Ready

Dejamos para el final la que es en opinión del que escribe, la joya de la corona en cuanto a distribuciones. **DAAD Ready**, como su nombre indica, incluye no solo el compilador **DRC** junto con **Maluva**, sino todos los intérpretes, archivos BAT para automatizar la creación de la aventura para las distintas máquinas y por si fuera poco, emuladores para todas las máquinas, preparados para lanzarse como parte del proceso de construcción de la aventura.

Suministra además una plantilla básica en el formato de fuente soportado por **DRC**, por lo que el autor no parte nunca completamente de cero. Este punto puede ser el único que cause problemas a autores que intenten traer su código a **DAAD Ready**.

No obstante, un programador con conocimiento suficiente puede adaptarla modificando las partes que considere convenientes y siempre tendrá la ventaja de disponer de prácticamente todo el software moderno desarrollado para **DAAD**.

Notar que **DAAD Ready** se apoya en el uso de la extensión **Maluva**, por lo que las aventuras creadas se generan para ejecutarse desde disco o medios de almacenamiento masivo modernos (como tarjetas SD). No soporta directamente la creación de aventuras en casete (salvo al emplear el intérprete **ZXDAAD128**, aunque sin gráficos), pero como hemos comentado, nada que no se pueda solventar apoyándose en la distribución como base y empleando otras herramientas complementarias.

Puedes econtrar el **DAAD-Ready** en:


github.com/Utodev/DAAD-Ready ■



THE SMITHS
ARE DEAD

GOODBYE, SMITHS

GROUP SPLITS, MORRISSEY TO GO SOLO

COMMODORE PLUS

CÓMO SE HIZO...

THE SMITHS ARE DEAD

Por Bieno Martí

Después de **Torreoscura** y con ganas de hacer algo muy diferente, ya hacía tiempo que tenía en mente dos temas que siempre me han gustado y a los que quería rendir homenaje con una aventura. La que comencé primero y aparecerá en los próximos meses, que aún no está acabada, y esta, **Los Smiths están muertos**, que es mi manera de agradecer lo que fue y sigue siendo la banda sonora de mi vida y que desde los 15 años escucho asiduamente.

Mis aventuras son siempre mezclas de influencias que, como todos, arrastramos y se nos pegan a lo largo de nuestras experiencias hasta que intentamos exteriorizarlas de alguna manera. Coger un tema sobre un personaje real y desarrollarlo siempre tiene sus limitaciones y no se pueden lanzar a la inventiva todas las ideas sin que estén ligadas a la realidad en los puntos más importantes. Es así que, para escribirla, tuve que impregnarme de la historia del grupo/cantante, asegurarme de no cometer errores susceptibles a la crítica y basar la mayoría de hechos con la realidad. Después de este trabajo, ya solo quedaba la parte más divertida, crear la historia, el entorno, los personajes y plasmarlo con el *parser*.

QUILL

Como siempre he hecho, he vuelto a usar el **Quill** a pesar de los mil consejos que me han dado para pasarme al **DAAD**. Esta herramienta, de las más primigenias, siempre me encantó por varias cosas: Su velocidad en la ejecución, testeo y juego; su simplicidad en el menú y los comandos, tener «casi» todo lo que necesito y además poder hacerlo todo desde el propio Commodore 64, seguramente el factor al que le doy mas importancia. Y es que de

```
Mi casa en Londres . Estoy sentado
en mi sofa, con la luz tenue y mucha
tranquilidad. Mis preciosos gatos
caminan por todo el salon.
Desde aqui puedo visitar a mi
manager Gail Colson o ir al
Aeropuerto .
Que quieres que haga?
>
```

las pocas cosas que le faltan al **Quill** para ser perfecto dentro de su sencillez serían las tildes, la Ñ, la Ç y algún comando que lo haría insuperable para crear aventuras monocarga sin el lastre que las cargas constantes desde la disquetera suponen, y la lentitud con la que los compresores de texto perjudican a la aventura durante su ejecución.

ILLUSTRATOR

El acompañante perfecto para el **Quill** siempre fue esta herramienta, tan poco usada como fácil cuando te acostumbras, e imbatible cuando hablamos de economizar memoria. Para que os hagáis una idea de esto, ambas partes de **Torreoscura** con todos sus gráficos, su pantalla de presentación y sus dos melodías ocupan 64 K. Pero a lo que íbamos: Los gráficos nunca fueron mi fuerte y, aunque con una herramienta como esta se nota menos la mala praxis, al final, después de fracasar buscando un voluntario y tras varios retrasos, tuve que ponerme otra vez yo a hacerlos. Haber hecho los de **Torreoscura** me facilitaron ya el camino, y saber qué se puede hacer y qué no, cómo economizar aún más cada K y hacer que lo sencillo no lo parezca tanto.

LA MÚSICA

La melodía que iba a acompañar al juego estuvo a cargo de *Narcisound*. Él sabe cómo acompañar bien un juego y en este caso lo ideal, tratando el juego sobre un grupo de música, era hacer una versión de una canción de su propio catálogo. De este, escogí uno de los pocos temas instrumentales que tienen los *Smiths*, no demasiado estridente, el *Oscillate Wildly*. Precioso en su versión original y bien convertido y adaptado por *Narcisound* como acompañamiento durante nuestra aventura.

EL JUEGO

Esta aventura, como siempre intento hacerlas, la construyo para que no sea difícil, e intento que cada nueva aventura sea más asequible en aspectos en los que veo que las anteriores fallan. Multiplicar sinónimos y hacer que ciertas acciones

```
Estoy en el aeropuerto de Londres. Hay
un mostrador de informacion y las
puertas de embarque hacia Manchester o a
Bristol.
Desde aqui puedo volver al despacho de
Gail o a mi casa.
Espero tu orden.
>
```



puedan conseguirse de diferentes formas es algo que siempre intento plasmar, como también reducir la cantidad de verbos con los que jugar; de lo que se trata es que el jugador tenga que saber qué hay que hacer, cuál será su próximo paso, y no cómo tiene que hacerse entender con el *parser*. Además, en la puntuación del juego, premio las acciones lógicas y con sentido y penalizo las que no lo son. También, en estas dos nuevas aventuras, he anulado los puntos cardinales ya que los veo cada vez más innecesarios, según lo veo y teniendo en cuenta que no nos movemos por grandes extensiones de terreno sino en un mapeado más pequeño y concreto.

LOS IDIOMAS Y SISTEMAS

El juego ha salido en tres idiomas, español, inglés y catalán y para dos sistemas, Commodore 64 y ORIC aunque en este último sin gráficos. Si alguien quiere colaborar o ayudar de la forma que sea para portarlo a otros sistemas u otras lenguas, estaré encantado y solo tiene que ponerse en contacto conmigo.

LA HISTORIA

El juego nos pone en la piel de Morrissey, el que fuera cantante de los *Smiths* hasta su separación en 1987. Es entonces cuando nosotros nos ponemos en la piel del cantante y deberemos acompañarlo hasta el estreno de su primer disco en solitario. Por el camino entraremos en contacto con los personajes que estuvieron cerca de él durante este periodo y, junto a ellos, deberemos ayudarlo a cumplir con éxito su tarea.

JUGANDO

He intentado conservar todos los personajes y localizaciones de los meses en los que se desarrolló la verdadera historia en la que se ubica el juego. No es una aventura en la que tengas que buscar por cada esquina, sino más bien interactuar con los personajes y seguir los «pasos lógicos» por los que nos van guiando. No hay *dead-ends* y sólo se puede avanzar, con lo que hacer un mapa siempre os ayudará a situaros. ¡Hablad con todo el mundo! Ellos os guiarán y dirán qué necesitan o qué debes hacer. ■



MuCho

Multiple Choice Adventure Engine

Por Daniel Revenga @Dareint

Voy a tratar de escribir sobre el motor **MuCho** (*Multiple Choice Adventure Engine*) de Jari Komppa, desde mi punto de vista como usuario, y la experiencia usándolo en dos de mis aventuras. La primera fue **La Tormenta**, una adaptación del relato corto de H. P. Lovecraft titulado *The Picture in the House*, y últimamente he publicado el primer capítulo de **Antarctica**. No puedo ahondar en detalles técnicos porque no soy programador y mis conocimientos sobre la materia son más bien rudimentarios. Escribiré sobre las características que yo uso en mis aventuras, normalmente de tipo libro-juego en las que trato de crear novelas interactivas, donde están ausentes los gráficos, como ocurre normalmente en los libros. Por ello, sobre estas cuestiones creo que existen personas mucho más autorizadas que yo que seguramente podrán aportar su conocimiento o su experiencia.

Lo primero que llama la atención del motor es que da formato de párrafos, con su sangría, al texto que le vas introduciendo, consiguiendo un gran número de líneas en pantalla y mostrando caracteres que admiten diferentes tipos de letra. Ya en la parte inferior, separado, aparece un menú para seleccionar las distintas opciones que tiene el jugador, también configurable y en el que se puede apreciar una animación sobre la opción que está marcando el jugador, que selecciona con las teclas **Q**, para arriba, y **A**, para abajo, con **Enter** para elegir; vaya, una distribución clásica en los juegos de esta máquina.

Elena se dirige hacia el baño y enciende la luz. Toma la nota que había guardado en su bolsillo y la sostiene con una mano mientras busca el encendedor que sabe que tiene en su bolso con la otra. Finalmente, lo encuentra y lo acerca al papel.

Se siente un poco nerviosa mientras ve cómo el papel se enciende y se convierte en cenizas. Se siente aliviada al darse cuenta de que ya no tiene la nota en su posesión.

Luego, abre el grifo del lavabo y deja caer las cenizas en el agua corriente, asegurándose de que no quede nada del papel. Con una sonrisa satisfecha en su rostro, se seca las manos y sale del baño, lista para continuar su día.

>>> Vestirse

(Capítulo Uno)

Copenhague, primero de marzo de 1993.

Aún no son las siete de la mañana y los primeros rayos de sol se reflejan en las ventanas de los pisos superiores de los edificios que Elena observa absorta mientras toma una taza de café sentada frente a la enorme ventana de su habitación en el Radisson, un lujoso hotel inaugurado en 1973, famoso por sus magníficas vistas panorámicas de la ciudad.

El ciclo de conferencias que se celebró ayer en una de las salas del hotel la dejó exhausta. Asistieron varios científicos que forman parte de la expedición a la Antártida que partirá esta tarde desde el puerto de la ciudad. Pero sus pensamientos no están centrados en eso en este momento. Está pensando en su hija, Ariatna, a quien no ha visto durante mucho tiempo. Ariatna acaba de cumplir diecisiete años y ha pasado

[Press enter to continue]

Del autor conozco lo que hay de él en Internet. Jari Komppa, según su perfil público de LinkedIn, es un ingeniero finlandés de *software* vinculado a Intel Corporation que ha creado varios proyectos, entre ellos el motor que nos ocupa, liberado, según la información que hay en **Spectrum Computing**, en el año 2016 y publicado como software libre (los fuentes se encuentran en **GitHub**). Consta en esa misma web la existencia de nueve obras que han empleado dicho motor para su realización, los autores de las cuales son tres: el propio Jari Komppa, Sequentia Soft, y, por último, quien esto suscribe.

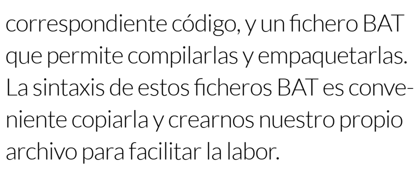
El motor se puede descargar desde esa web. Viene en un archivo comprimido bastante completo, que incluye dos ejecutables con archivos auxiliares. Uno es el compilador, `mc.exe`, y el otro es el empaquetador, `mackarel.exe`, que es el que crea finalmente el archivo TAP de nuestra aventura. Todo se agiliza creando un archivo por lotes BAT al que luego me referiré. El comprimido trae, además de esto, varias carpetas.

En primer lugar una con el manual de la herramienta, en inglés y en diferentes formatos, bastante claro y entendible, basta su lectura para poder comenzar a programar con el motor sin grandes dificultades. Por ello, en este punto remito al lector a dicho manual, porque aquí voy a tratar únicamente lo que yo he podido usar en mi experiencia y lo más elemental, a fin de mostrar una imagen general sencilla para que quien quiera, se pueda animar a escri-



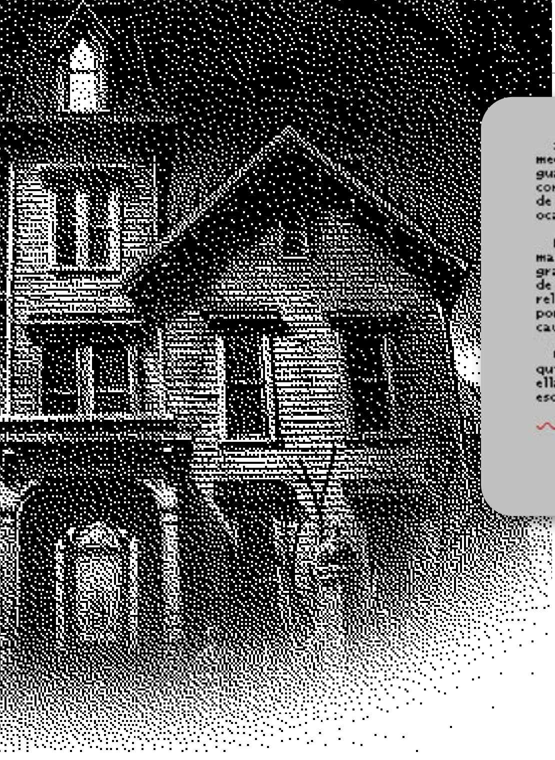
bir y entrar ya luego en más detalle.

Trae además, otras carpetas que contienen herramientas que ayudarán a personalizar cada aventura. Una con fuentes (tipos de letra) en la que se incluye un archivo de *Photoshop* con el que se puede modificar la fuente al gusto. Yo suelo utilizar la fuente Lucida Console a la que hago modificaciones para introducir los caracteres del idioma correspondiente, por ejemplo, en español hay que incluir los acentos, la eñe, etc. Luego modifico también el guion para hacerlo más largo a fin de identificar los diálogos. Todo ello es muy sencillo con el programa indicado. Se puede elegir cualquier tipo de letra pero hay que tener en cuenta la limitación del Spectrum, por lo que conviene elegir las que son más sencillas y legibles. El resto de carpetas son una con divisores de diferentes tipos, que separan el texto de las opciones, y otra con diferentes selectores, que son los que marcan en cada momento la opción resaltada por el jugador; así como una última carpeta, y esta es muy importante, con diferentes ejemplos de aventuras ya hechas y compiladas, con su correspondiente código, y un fichero BAT que permite compilarlas y empaquetarlas. La sintaxis de estos ficheros BAT es conveniente copiarla y crearnos nuestro propio archivo para facilitar la labor.



Para empezar a programar vamos a necesitar únicamente un fichero de texto con un nombre de archivo de extensión TXT. Yo suelo utilizar *Notepad++* por comodidad, pero valdría cualquier aplicación. Lo que sí es conveniente es tener numeradas las líneas a efectos de localizar cualquier error que pudiera arrojar el compilador.

Esta hoja la dividiremos en localidades (el manual usa el término «rooms» para referirse a ellas). Cada localidad la comenzamos con un **$Q** seguido del nombre o número que le asignemos, y a partir de la línea siguiente podremos añadir el texto



Se trata de un libro del siglo XVI, de tamaño mediano, encuadernado lujosamente en cuero con guarniciones metálicas y en perfecto estado de conservación. Una obra de un valor incalculable a día de hoy de la que he oído hablar en repetidas ocasiones.

Recoge, en latín, las observaciones realizadas por el marinero Lope sobre la región del Congo. Contiene grabados sumamente interesantes. Obra de los hermanos de Bry, no guardan, las más de las veces, mucha relación con las descripciones del libro. Representan, por ejemplo, a los negros con piel blanca y rasgos caucásicos.

Una cosa me produce cierta irritación: el libro, quieras o no, se abre siempre en la misma página. En ella se contiene la lámina XII, que representa una escena estremecedora de los caníbales Anziques.

[Press enter to continue]

de la descripción separando los diferentes párrafos con saltos de línea, indicados con **$P**. Hay que tener en cuenta, no obstante, que el «peso» de cada localidad está limitado a 4096 bytes, por lo que habrá que ajustar la cantidad de texto. Seguidamente podremos incluir texto que se mostrará de forma opcional, indicándolo con un **$O**, si se dan las circunstancias que nosotros programemos, por ejemplo con el uso de variables. Si existen diferentes párrafos incluiremos los **$P** también para el salto de línea, y finalmente la localidad acaba con las opciones del menú que damos al jugador, cada una de ellas encabezadas con un **$A** seguido del número de localidad a la que salta el jugador, las opciones que concurren en esa opción, y ya en la línea siguiente, el texto de la opción en cuestión. Existen más posibilidades, por ejemplo, hacer llamadas a otras localidades, como subrutinas, pero eso lo dejamos para quien se introduzca en la programación y vaya ajustando el código a sus necesidades.

A las variables (*flags*) les podemos dar el nombre que nosotros deseemos y efectuar diferentes operaciones según lo previsto en el manual de la herramienta. Me voy a limitar a señalar que a cada variable se le puede asignar un valor determinado, por ejemplo, escribiendo **nombrevariable=1**. También podemos incrementar o decrementar su valor con **nombrevariable+1**, o **nombrevariable-1**. Para que el motor compruebe el valor podemos escribir **nombrevariable==1**, y **nombrevariable>1** o **nombrevariable<1**, para comprobar si es mayor o menor que el valor, en este caso, 1. Finalmente, podremos escribir **nombrevariable!=1** para comprobar si el valor es distinto de 1. También podremos «setear» las

variables, por ejemplo, escribiendo **`set:nombrevariable`**, y borrarlas con **`clear:nombrevariable`**. Incluso podemos alternar entre sus valores *set* y *clear* con **`toggle:nombrevariable`**. Con estas simples operaciones se puede escribir una historia.

Así, muy esquemáticamente, cada localidad se establecerá de la siguiente forma:

```
$Q [nombre o número de localidad]
Texto de la localidad
$P
Texto de la localidad
$O [parámetros del texto opcional]
Texto opcional
$A [localidad de destino] [paráme-
   tros de la opción del jugador]
Texto de la opción del jugador
```

Vamos a dar un ejemplo sencillo de localidad:

```
$Q 1
Te encuentras ante la puerta
de un gran edificio.
$P
La puerta es de madera maciza.
$O puertabierta==1
La puerta está abierta.
$O puertabierta==0
La puerta está cerrada.
$A 1 puertabierta==1
     puertabierta=0
Cerrar la puerta
$A 1 puertabierta==0
     puertabierta=1
Abrir la puerta
$A 2 puertabierta==1
Entrar al edificio
```

El código es bastante simple y entendible a simple vista. En la línea 10 indicamos que la localidad se identificará como 1. En la 50 indicamos que, en caso de que la variable **puertabierta** sea igual a 1 aparezca el texto refiriendo que la puerta está abierta, y en la 70 que si el valor es 0 aparezca que la puerta está cerrada. La variable de partida estará siempre a 0 por lo que al jugador le aparecerá siempre primero como cerrada. En la 90 indicamos, para la opción «Cerrar la puerta» que si **puertabierta** tiene el valor 1 le dé el valor 0, quedándose en la misma localidad; y al revés para la opción «Abrir la puerta» en la línea 110, quedándose también en la localidad 1. Sólo cuando el jugador haya abierto la puerta y **puertabierta** tenga el valor 1 aparecerá la opción «Entrar al edificio» y el jugador salta a la localidad 2, que será el interior del edificio. El mismo efecto hubiésemos conseguido «seteando» la variable **puertabierta**, no obstante, he preferido el método de asignar valores para poder entender el funcionamiento de las asignaciones y comprobaciones de los mismos.

El motor permite configurar el color tanto del fondo como de la letra, y varias opciones más, remitiéndome al manual para más detalles. También permite incluir gráficos simplemente llamando a un archivo SCR de Spectrum desde el código, indicándolo con **$I**. Por ejemplo, podríamos añadir una línea al anterior programa de la siguiente forma:

```
$I puerta.src
```

Una vez redactada la aventura en nuestro archivo TXT, la compilaremos y empaquetaremos con los ejecutables que antes hemos referido. Al compilador **mc.exe** le tenemos que dar como opción la fuente y el divisor que hayamos seleccionado, a nuestro gusto, y al empaquetador le indicaremos la pantalla de carga de la aventura, que será un archivo SCR ubicado en el directorio. En caso de no indicar ningún archivo, el propio programa nos hará una pantalla de carga básica. En mi caso, el archivo por lotes que utilizo está extraído, modificándolo, de uno de los ejemplos que proporciona el autor, este es el de **Antarctica**:

```
@echo off
cls
del antarctica.tap
..\..\mc -v antarctica.txt
   antarctica.dat ..\..\fonts\font_
   lucida_console_en_2.png ..\..\
   dividers\divider_sin.png
..\..\mackarel patched.ihx
   antarctica.tap Antarctica load.
   scr -nosprestore -noei -lowblock
   antarctica.dat 0x5b00
del antarctica.dat
del patched.ihx
```

Y si todo va bien, se hace la magia y los jugadores ya podrán disfrutar de vuestras aventuras. Muchas gracias al **CAAD** por darme la oportunidad de escribir este informe y publicarlo, así como a todos los que han hecho posible la existencia y difusión de esta herramienta, empezando por su creador, Jari Komppa, y también a todos los que seguís manteniendo en pie este género, sea como autores, como jugadores, o ambas cosas. ■



La aventura en Yugoslavia

Por Vlado Vince @mejs

Traducido por Juanjo Muñoz y J.A. Rubio

La informática doméstica en Yugoslavia, un país que ya no existe, fue bastante interesante en la década de 1980. La posición geopolíticamente única de este país socialista durante la Guerra Fría produjo una situación también única en términos de acceso a ordenadores y tecnología. Yugoslavia fue uno de los países líderes del movimiento no alineado, un grupo de países principalmente de lo que ahora llamamos el Sur Global, que buscaba un camino de «tercera vía» entre el Occidente capitalista y los países comunistas del bloque del Este. Esto significó que los yugoslavos tenían un acceso relativamente poco restringido para viajar tanto al este como al oeste, y para importar y exportar tecnologías a ambos.

Si bien esto no significaba que los yugoslavos pudieran obtener ordenadores tan fácilmente como las personas de Europa occidental (véase la historia del ordenador Galaksija en **link.caad.club/dcyqq**) todavía usaban principalmente máquinas estadounidenses y británicas como el Commodore 64 y el ZX Spectrum. A principios de los 80 tuvieron que encontrar soluciones creativas para importarlos (es decir, pasarlos de contrabando a través de la aduana), pero en 1985 tales ordenadores se vendían directamente en Yugoslavia. Sinclair incluso se asoció con una empresa local llamada Iskra para montar ZX Spectrums en Yugoslavia. A finales de 1984, se estimó que había entre 20.000 y 30.000 ZX

Spectrum en Yugoslavia, casi todos traídos del extranjero.

El contrabando era un deporte nacional: una de las ventajas de las buenas relaciones de Yugoslavia con Occidente era el fácil acceso a países como Austria e Italia, donde las ciudades cercanas a la frontera (principalmente Trieste en Italia y Graz en Austria) se convirtieron en mecas de las compras para los yugoslavos que buscaban comprar bienes que eran difíciles de encontrar localmente. El problema era que, si bien eran libres de viajar de un lado a otro, estaban limitados a importar solo 50 marcos alemanes en bienes por viaje, una limitación que hacía que fuera técnicamente ilegal llevar con ellos incluso los microordenadores más baratos. A pesar de esto, la observancia fue relativamente laxa, como se puede ver en esta tira cómica de la revista *Sinclair User*, publicada en noviembre de 1984 justo cuando los ZX Spectrum comenzaban a venderse en Yugoslavia.



Pantalla de carga de **Kontrabant**

Es principalmente el hecho de tener que encontrar «soluciones creativas» para conseguir un ordenador lo que inspiró uno de los primeros juegos de aventura yugoslavos: **Kontrabant** (Contrabando). Este juego, escrito por un par de estu-

diantes eslovenos y publicado por la estación de radio juvenil Radio Študent, hace que el jugador viaje por todo el país (¡y más allá!) para recoger piezas y, finalmente, contrabandear un ordenador. El juego se lanzó (apropiadamente) para ZX Spectrum en el momento en que prácticamente todos los ZX Spectrum se habrían obtenido de una manera igualmente dudosa.

DOBRODOŠLI V PRVI SLOVENSKI
PUSTOLOVŠČINI !!!
Cilj igre vam je znan.
Računalnik vas bo vodil po
znanih in neznanih krajih, vi pa
mu v preprosti slovenščini
svetujte,kaj naj dela.
Ne obupajte prehitro, tudi midva
potrebujeva nekaj ur, da reč
končava, in to ob zemljevidu
in scenariju.
Vse,kar se zgodi,ima svoj namen.
Čim daljšo zabavo Vam želita:
Turk Žiga in
Kmet Matevž
P.S. Najboljše čakajo nagrade!
Požgečkaj za nadaljevanje

Pantalla de introducción de **Kontrabant**

El juego establece el escenario; la vida es aburrida: la televisión muestra la misma película de siempre, no hay nada interesante en la radio, las noticias y las revistas son aburridas. La única solución es encontrar un televisor, un reproductor de cintas y un microordenador. Sales de casa y te encuentras en el centro de Liubliana. Un hombre te pone una insignia que dice «Atención - Aventurero principiante». A partir de este punto comienza tu aventura. A lo largo del juego, recolectas artículos y te encuentras con personajes que buscan diferentes bienes. Algunos de los personajes son contrabandistas famosos de la historia eslovena que te ayudarán en tu camino. Viajas por Yugoslavia intercambiando diferentes objetos y consiguiendo los elementos que necesitarás para montar tu ordenador: necesitarás un televisor y un reproductor de cintas de audio, pero también una foto para tu pasaporte para que puedas salir del país. El juego es simple, pero requiere mucho conocimiento contextual tanto de la cultura yugoslava contemporánea como de los mitos y personajes históricos eslovenos. También es bastante divertido y aleatorio a veces; por ejemplo, una de las cosas que obtienes en Austria es una revista porno, que luego cambias por otros artículos. ¡Continúas recolectando artículos hasta que finalmente montas un ordenador!



Pantalla de carga de **Kontrabant 2**

Este juego tuvo bastante éxito y generó una secuela: **Kontrabant 2**. A diferencia del primer juego, que sólo presenta texto, su continuación tenía algunas imágenes muy bien dibujadas. Temáticamente, se aleja del objetivo de «contrabandear un ordenador» y, en cambio, lleva al personaje a otro viaje de *tour de force* a lo largo de Yugoslavia, encontrando monstruos y

otros desafíos mientras intenta llegar al año 2000 y a los increíbles ordenadores del futuro. Al igual que en el primer juego, hay un trasfondo político y una crítica de las condiciones sociales y económicas en la Yugoslavia de los años 80. La cinta también presenta un par de canciones *punk-rock* de la banda *Kontra Band* (**link.caad.club/1qg10**) temáticamente relevantes para el juego.

Otro popular juego de aventuras yugoslavo fue **Vruće ljetovanje** (verano caluroso), en el que debes llevar a tu familia de vacaciones a la costa. Te sigues encontrando con problemas y desafíos cada vez más difíciles. Empiezas por despertarte y necesitas desayunar. Esta sencilla tarea te enseña la mecánica del juego, porque el juego está cronometrado y necesitas comer y descansar (¡o morirás!).



Monstruo «Yugosaurus» en **Kontrabant 2**



Pantalla de carga de **Vruće ljetovanje**



Carátula de **Vruće ljetovanje**

Tu personaje, un padre llamado Srećko, tiene que conseguir dinero y comida para las vacaciones, luego, cuando intenta reservar un viaje, descubre que todas las plazas ya han sido adquiridas. Afortunadamente, soborna al empleado de la agencia de viajes y reserva las vacaciones. El juego está intercalado con tareas y situaciones típicas de la vida de la clase trabajadora yugoslava en los años 80, los desafíos causados por la rápida inflación, la corrupción de bajo nivel en cada paso y otras dificultades diarias. Cuando finalmente llegas a la costa, las cosas se ponen realmente interesantes. Una tal Maja te deja un mensaje para que

te reúnas con ella en la playa nudista. Le han robado su anillo y pide tu ayuda para recuperarlo; resulta que un grupo de tahúres se hospeda en el hotel con un lote de artículos robados. Decides ayudar a Maja, pero también debes asegurarte de que tu esposa no piense que la estás engañando. A través de una serie de giros y vueltas, logras recuperar el anillo de Maja y otras joyas, y como recompensa obtienes otra semana más de vacaciones en la costa con tu familia.



Imagen de **Vruće ljetovanje**, destacando la indicación de fecha y hora.

Debido a la mecánica compleja con variables de tiempo, hambre y descanso, **Vruće ljetovanje** fue posiblemente el juego de aventura yugoslavo más difícil. Además, la sintaxis podía volverse increíblemente compleja, ¡con frases de hasta diez palabras! Muy pocos jugadores habrán terminado este juego, pero su mayor valor está en su contexto histórico y local. Los jugadores familiarizados con la vida cotidiana en Yugoslavia reconocerán los desafíos de la época, y las referencias locales a lugares, empresas y cultura pop se integran perfectamente en el juego. Además, las ilustraciones utilizadas en el juego están muy bien hechas. Fueron creadas por Igor Kordej, un dibujante de cómics que más tarde produciría trabajos para Marvel y Dark Horse Comics.



Pantalla de carga de **Na Balkanu ništa novo**

Además de la serie **Kontrabant** y **Vruće ljetovanje**, había tal vez algunas docenas de otros juegos de aventura yugoslavos producidos en el país. Al igual que con otros programas y juegos en ese momento, debido al fácil acceso a títulos extranjeros (la mayoría de las veces pirateados), la producción nacional era relativamente limitada. Muchas aventuras caseras eran simples misterios criminales, con elementos *noir*. Si bien la mayoría de estos otros juegos eran bastante simples, algunos de los más interesantes son **Bajke** (Cuentos), basado en cuentos infantiles eslovenos clásicos, la serie XIV sobre aventuras en el XIV Gimnasio de Belgrado y **Na Balkanu ništa novo** (Nada nuevo en los Balcanes). Este último es particularmente interesante, ya que es uno de los últimos juegos yugoslavos antes de la desintegración del

país. Trata específicamente del conflicto político que se gestaba en ese momento, presentando muchos personajes de la vida real, algunos de los cuales se convertirían en figuras destacadas de la desintegración de Yugoslavia.

De los juegos desarrollados en Yugoslavia, los de aventuras representaron una parte relativamente menor, pero fueron una plataforma fascinante para experimentar con formas alternativas de narrativa, además de otra vía para la expresión política. Los juegos presentados nos brindan una perspectiva única con respecto a la vida cotidiana de los yugoslavos en la década de los 80, de una forma que otros juegos producidos localmente no podían replicar: es precisamente la relevancia de la narrativa lo que contribuye a que el contexto local cobre protagonismo. ■





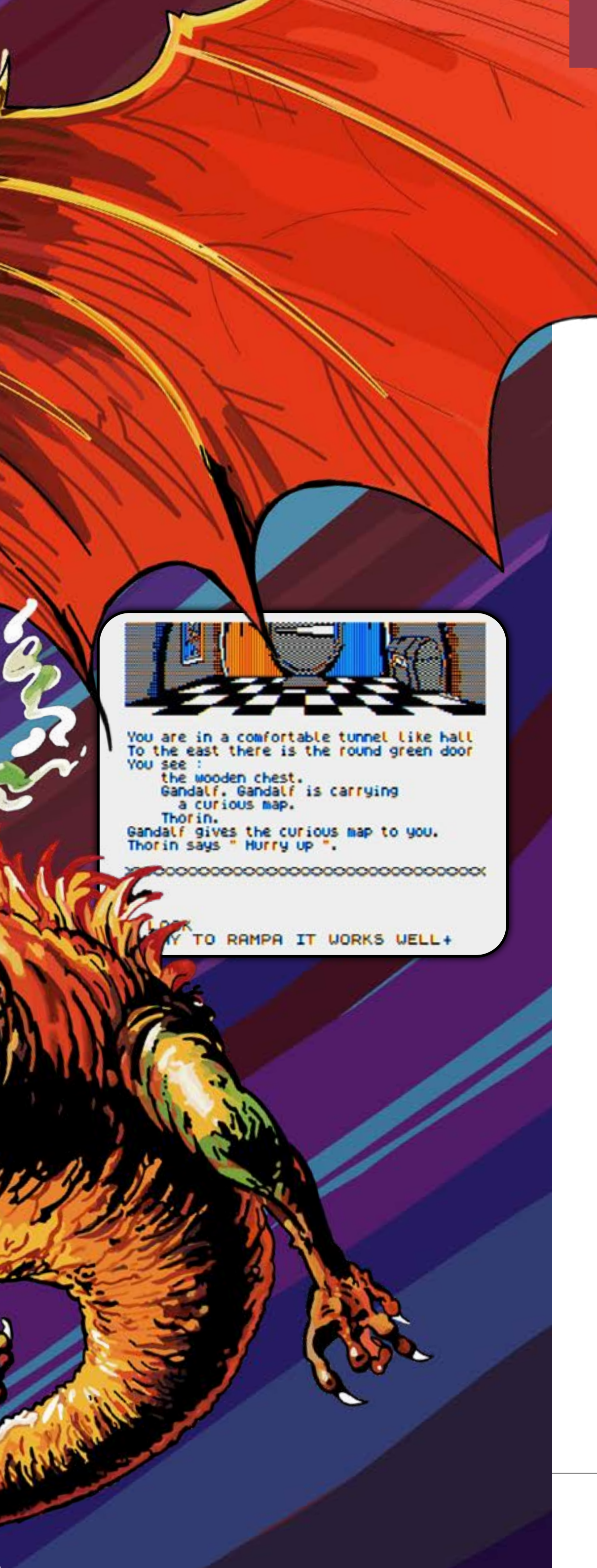
Vlado Vince es un profesional de las tecnologías de la información que trabaja en las artes escénicas en la ciudad de Nueva York. Originario de la antigua Yugoslavia, investiga la historia tecnológica de su país de origen como una forma de comprender mejor su historia social y cultural. Escribe sobre esta investigación en su blog, **vladovince.com** y en su cuenta de Mastodon **mejs@mastodon.vladovince.com**.



The Hobbit

Por *ron*

Título	**The Hobbit**
Desarrollador	Beam Software
Editor	Melbourne House
Lanzamiento	1982
Plataformas	Spectrum, C64, Amstrad CPC, BBC, Oric, Acorn Electron, MSX, Apple 2, PC
Género	Aventura, fantasía



Descripción

The Hobbit es un juego de aventura de texto basado en la famosa novela de J.R.R. Tolkien del mismo nombre. El jugador asume el papel de Bilbo Bolsón y debe ayudar a los enanos a reclamar su tesoro, robado por el dragón Smaug en la Montaña Solitaria. A lo largo de la aventura, el jugador interactúa con personajes icónicos de la novela, resuelve puzles y explora el mundo de la Tierra Media.

Características destacadas

- Sistema de lenguaje natural que permite a los jugadores interactuar utilizando frases completas en lugar de comandos específicos.
- Fidelidad a la historia original de la novela de J.R.R. Tolkien.
- Gráficos y sonido en función de las capacidades de las plataformas específicas.

Origen del juego

Se ha escrito un solo libro titulado *The Hobbit* (también conocido como *El hobbit* en español) escrito por J.R.R. Tolkien. Fue publicado por primera vez en 1937.

La oportunidad de la Aventura, de la mano del Sinclair ZX Spectrum

La idea de programar *The Hobbit* como un juego de ordenador surgió de la popularidad y el éxito de la novela homónima escrita por J.R.R. Tolkien. La novela fue publicada en 1937 y ganó una gran cantidad de seguidores y admiradores a lo largo de los años.

En la década de 1980, con el crecimiento de la industria de los videojuegos y la popularidad de los juegos de aventura, Melbourne House, una compañía de desarrollo de software, vio una oportunidad para adaptar la historia de *The Hobbit* en forma de un juego interactivo.

La compañía consideró que la trama rica en acción y las emocionantes aventuras descritas en la novela serían adecuadas para ser representadas en un juego de ordenador. Además, el mundo imaginario de la Tierra Media creado por Tolkien, con sus personajes memorables y lugares pintorescos, ofrecía un entorno atractivo para que los jugadores exploraran y disfrutaran.

La tecnología de la época permitía la creación de juegos de aventura con gráficos y el uso del lenguaje natural para la interacción con el juego, lo cual encajaba bien con la narrativa de *The Hobbit*. Esto llevó a Melbourne House a desarrollar y publicar el juego en 1982, que se convirtió en uno de los primeros juegos de aventuras basados en texto y gráficos en tener éxito en el mercado.

The Hobbit fue lanzado originalmente en 1982 para varias plataformas, y posteriormente para otras, incluyendo ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, BBC Micro, Acorn Electron, Atari 8-bit, MSX, Apple II, Oric y otros micros.

Existe también una versión del juego **The Hobbit** para ordenadores Dragon. Este *port* no oficial fue un proyecto desarrollado por entusiastas de la comunidad RetroWiki para enmendar un fallo de la historia que fue no haber lanzando el juego **The Hobbit** para los ordenadores Dragon. Gracias a los esfuerzos de Pere Serrat, los propietarios de un ordenador Dragon pueden disfrutar de una versión portada del juego nativa para 6809 que también funciona perfectamente en los ordenadores Tandy Color Computer. En este hilo de RetroWiki se cuenta la historia con todo detalle:


retrowiki.es/viewforum.php?f=84





Como se programó

The Hobbit fue programado en el lenguaje ensamblador del Z80, que es un lenguaje de bajo nivel específico para el procesador Z80. El Z80 era un popular microprocesador utilizado en varias plataformas de ordenador y consola de la época. El uso del lenguaje ensamblador permitía una programación más directa y eficiente, aprovechando al máximo los recursos limitados de las máquinas en las que se ejecutaba el juego. Posteriormente, el juego fue portado a procesadores 6502, ampliando el número de micros en los que se podía ejecutar.

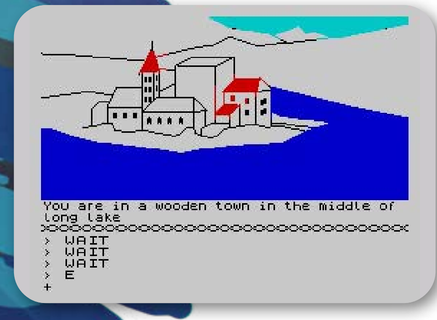
El juego

Lo más importante de **The Hobbit** fue su innovador sistema de lenguaje natural, que permitía a los jugadores interactuar con el juego utilizando frases completas en lugar de comandos específicos. Esta característica revolucionaria brindó una mayor libertad y realismo en la interacción con el mundo del juego, estableciendo un hito en el campo de la jugabilidad de los videojuegos.

Además, los que conocimos el juego en su momento lo reconocemos como un icono del software de ZX Spectrum. Pese a estar en el idioma de Shakespeare, con unos co-









nocimientos básicos de inglés la aventura se disfrutaba doblemente. Solo he de recordar que nosotros poníamos la imaginación y el juego se ocupaba del resto.

Fue una de las primeras implementaciones exitosas de esta tecnología en un videojuego. Permitió a los jugadores comunicarse de manera más fluida con los personajes del juego, resolver puzles y explorar el mundo virtual utilizando lenguaje natural en lugar de comandos rígidos.

Esta innovación contribuyó a que **The Hobbit** fuera un juego muy inmersivo y único para su época. Abrió nuevas posibilidades en cuanto a la interacción con los videojuegos y sentó las bases para futuros avances en el campo del procesamiento del lenguaje natural en los juegos.

Además, **The Hobbit** también es recordado por su fidelidad a la historia original de la novela de J.R.R. Tolkien. Los jugadores podían revivir la trama y encontrarse con personajes icónicos del libro, lo que generó un gran atractivo para los *fans* de la obra literaria. Cuarenta años después, muchos pudimos disfrutar la cinta de Peter Jackson y de algún modo intuir todo lo que iba sucediendo, lo cual y aunque suene pretencioso, es pura aventura y diversión.

Aunque la lista exacta de palabras aceptadas puede variar ligeramente dependiendo de la versión específica del juego y la plataforma en la que se juegue, a continuación se presentan algunas palabras y frases comunes que se pueden utilizar en **The Hobbit**:

- **IR** (seguido de un lugar específico, por ejemplo, **IR A LA CIUDAD DEL LAGO**).
- **COGER** (seguido de un objeto específico,



por ejemplo, **COGER LA LLAVE**).

- **HABLAR** (seguido de un personaje específico, por ejemplo, **HABLAR CON GANDALF**).
- **PREGUNTAR** (seguido de una pregunta específica, por ejemplo, **PREGUNTAR SOBRE EL TESORO**).
- **DAR** (seguido de un objeto y un personaje, por ejemplo, **DAR EL ANILLO A GOLLUM**).
- **USAR** (seguido de un objeto específico, por ejemplo, **USAR LA ESPADA**).
- **MIRAR** (seguido de un objeto o una ubicación, por ejemplo, **MIRAR EL MAPA** o **MIRAR ALREDEDOR**).

Estas son solo algunas de las palabras y frases que se pueden usar. La lista completa de palabras y comandos válidos puede variar y es posible que descubras nuevas palabras a medida que explores el juego y experimentes con diferentes acciones.

Esta capacidad de comprensión del lenguaje natural fue bastante innovadora para la época, ya que la mayoría de los juegos de ese tiempo requerían comandos específicos y limitados. El sistema permitía una mayor libertad y flexibilidad en la interacción con el juego, lo que resultaba en una experiencia más realista y envolvente.

Recuerda que el sistema de lenguaje natural de **The Hobbit** fue una característica innovadora para su época, pero también tenía sus limitaciones en comparación con los sistemas de lenguaje natural más avanzados de hoy en día. Es posible que algunas palabras o frases no sean reconocidas o que debas reformular tus comandos para que el juego los entienda correctamente.









Las ventas

Carezco de información específica sobre el número exacto de copias vendidas de **The Hobbit** desde 1982. La información detallada sobre las ventas de videojuegos retro resulta difícil de obtener y puede variar dependiendo de la región y la plataforma en la que se lanzó el juego. Sin embargo, **The Hobbit** fue un juego muy exitoso y popular en su época. Fue uno de los primeros juegos de aventura de texto con gráficos en alcanzar un gran éxito comercial. El juego recibió elogios de la crítica y ganó numerosos premios, lo que contribuyó a su popularidad y ventas.

A lo largo de los años, se estima que **The Hobbit** vendió millones de copias sumando las diferentes plataformas en las que estuvo disponible, sin embargo, es importante tener en cuenta que estas estimaciones son aproximadas y pueden variar según las fuentes.

La guinda

La pone *SrHead* con sus *ports* a los amados 16 bit, como el Amiga y el Atari ST. **El Hobbit** es la versión en español, no oficial, del juego desarrollado por Beam Software y publicado por Melbourne House. Pero no solo se ha traducido el juego, se ha reprogramado completamente desde cero, respetando todas las mecánicas originales, mejorándolas cuando ha sido preciso y modernizando su interfaz a los cánones de principios de los 90, cuando en España vivían su mejor época (o triunfaban) las aventuras publi-



cadas por Aventuras AD, con juegos como **Cozumel**, **La Aventura Original**, **Jabato** o **Los Templos Sagrados**.

Esta versión incluye:

- Traducción de todas las descripciones cotejadas con el libro *El hobbit*, respetando la traducción española del mismo.
- Textos y gráficos en la misma pantalla.
- Descripciones breves de cada localidad.
- Uso del comando **V** para repetir la última frase tecleada y facilitar las correcciones
- Uso mejorado de abreviaciones para evitar teclear órdenes largas.
- Uso del comando **X** para mostrar las salidas de las localidades.

Sistemas

El Hobbit está disponible para Commodore 64, Amiga y Atari ST, y su página oficial es:


srhead.itch.io/el-hobbit ■



El Hobbit en español

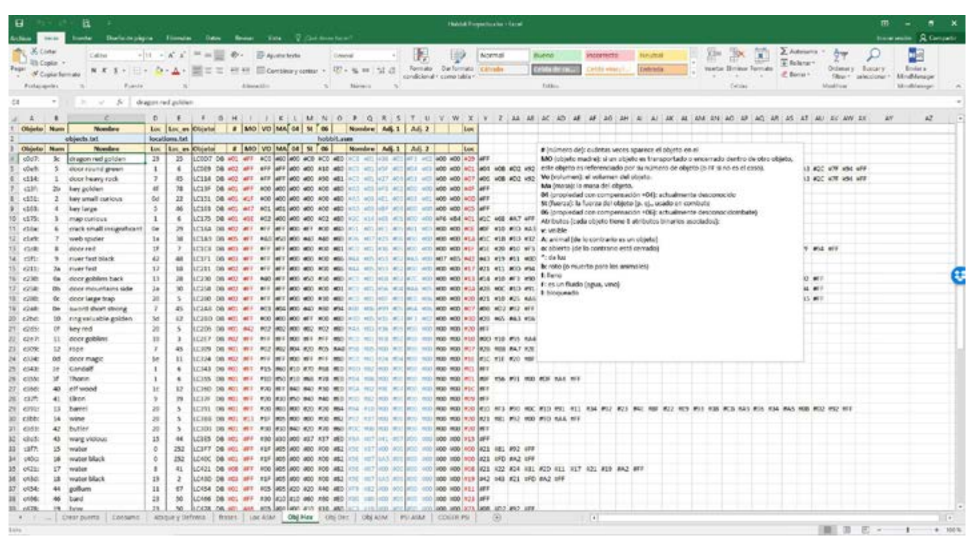
Por Antonio J. Santos @ajsantosv

Cuando me planteé el proyecto de traducir **The Hobbit** al español, no quise realizar simplemente una traducción más o menos acertada del juego, quería, por poner un símil, realizar una falsificación del juego original. El falsificador intenta reproducir hasta el último detalle de la obra, de modo que el observador no pueda distinguirla de la original. El objetivo era disfrutar de la obra original, con todos sus defectos y virtudes, y en mi propio idioma.

Esa ha sido la intención desde el primer momento, falsificar la jugabilidad y la mecánica del juego original, y de paso acabar con muchos de los mitos que rodean a este juego.

Para lograr esto, se requirió muchas horas de juego, realizar un mapeado exacto del mismo, estudiar el comportamiento de los todos los PSIs, y descubrir y resolver todos los puzles existentes.

También fue necesario un gran trabajo de ingeniería inversa para averiguar las propiedades de los objetos (su peso, solidez y tamaño), sus localidades iniciales, incluida la de los PSIs, los mensajes del sistema y todos los textos existentes e incluso la numeración original de todas las localidades. Una gran ayuda fue disponer del desensamblado del código fuente en Z80 realizado por Chris Wild y Sean Irvine (**http://opensourcezx.untergrund.net/files/hobbit/hobbit.txt**). Esto me permitió averiguar muchos de los mecanismos internos del juego.



Detalle de los objetos y sus propiedades en juego original

La traducción

Una vez realizado el mapa, y teniendo toda la información necesaria para crear los objetos y los PSIs, tocaba la traducción de las descripciones de las localidades. Lo primero fue comprobar que las descripciones originales coincidían con los párrafos exactos de la edición inglesa del libro, tal como Veronika había indicado en más de una entrevista. Así que la traducción, en su mayor parte, consistió en buscar esos mismos párrafos en la versión del libro en español y sustituirlos. No fue fácil, para lograrlo tuve que releerme muchas veces el libro y esto requirió mucho tiempo, pero valió la pena, porque la falsificación estaba tomando forma y pareciéndose mucho al original. Ahora podía empezar a disfrutar de esta aventura en nuestro idioma.

La influencia de Aventuras AD

Como he comentado, el objetivo era hacer una imitación, lo más perfecta posible, de la jugabilidad y la mecánica del juego, pero no de la interfaz del mismo. El juego original en este aspecto no me gustaba y pensé que podría mejorarlo si hacía que se pareciese a los juegos publicados por Aventuras AD. Al igual que ocurría en sus aventuras, yo quería que junto con la descripción de una localidad se mostrase también su imagen y una descripción breve de la misma. En el **Hobbit** original, primero se muestra la imagen y la descripción breve de la localidad y luego la pantalla cambia a solo texto para mostrar la descripción y sitúa el *prompt* en una ventanita aparte, para que el usuario pue-

da introducir las órdenes.

El espejo donde me miraba era **La Aventura Original**, **Jabato** y en última instancia, **The Curse of Rabenstein** de Stefan Vogt, que quizás fue la que más me influenció. Así que, era lógico que me decantase por utilizar el *parser* **DAAD** para la realización de la aventura.



Las herramientas

Teniendo en cuenta que este es un proyecto retro, orientado a máquinas de 8 y 16 bits, los *parsers* de que disponía para codificar la aventura eran limitados. La elección de **DAAD Ready** fue obvia, pues ejecutando un simple fichero BAT, nos crea directamente una imagen del disquete para el ordenador que hayamos elegido previamente, sin tenernos que preocupar de temas técnicos sobre qué ficheros hay que meter en los disquetes para tal o cual plataforma, ni de tener que buscar utilidades para hacerlo, ponerles las cabeceras necesarias, etc.

Cierto que previamente tonteé con algunos *parsers* como **The Quill**, pero no estaba en español y las limitaciones del mismo no permitían abordar semejante proyecto. Me acerque a **PAW**, en la plataforma Spectrum, pero seguía siendo demasiado limitado para llevar a cabo una reprogramación desde cero. Además, no había versiones para las máquinas de 16 bits Commodore Amiga y Atari ST.

Para este último se había publicado un *parser* llamado **STAC**, que no era otro que la versión para Atari ST del famoso *The Graphic Adventure Creator* (**GAC**)



```
;---------------------------
; Hablar con los PSIs
;---------------------------
> DECIR   _   LT       fNoun       27   ; si el nombre es menor de 27
              GT       fNoun       20   ; y mayor de 20, estamos hablando con un PSI bueno
              CLEAR    fParser          ; limpiamos el contador de ordenes multiples antes de llamar al PRO 40
              PROCESS  40
              DONE

> DECIR   _   LT       fNoun       40   ; si el nombre es menor de 40
              GT       fNoun       26   ; y el nombre es mayor de 26, estamos hablando con un PSI malo
              PROCESS  65
              DONE

; Si el acertijo ha sido formulado y no ha tenido respuesta
> _       _   EQ       fAcertijo   1    ; lo damos por fallado
              LET      fAcertijo   3    ; 3= acertijo fallado

;--------------------------
; Localidades bloqueadas
;--------------------------
> _       _   LT       fNoun       13   ; si se ha tecleado una dirección (excepto salir)
              NOTZERO  dBarril          ; y el jugador está dentro del barril
              SYSMESS  7                ; MESS: "No puedes ir en esa dirección."
              DONE

> NORTE   _   AT       45               ; Si la localidad actual es la Casa de Beorn
              EQ       fLocBlq     45   ; y esta bloqueada
              SYSMESS  7                ; MESS: "No puedes ir en esa dirección."
              DONE
```

El editor EAAD cargado hasta los topes de procesos

de Sean Ellis y publicado por Incentive Software Ltd.

De este *parser* había versiones para las principales máquinas de 8 bits, y además se habían publicado varios juegos comerciales realizados con ella, pero seguía siendo una herramienta muy limitada, y su versión para 16 bits prácticamente no aportaba nada nuevo con respecto a la de 8 bits.



DAAD Ready me llevó a descubrir **EAAD** (Editor de Aventuras AD), un IDE también realizado por *Uto*, expresamente diseñado para **DAAD**. En aquel momento aun le faltaba mucho para ser una herramienta completa, pero, aun así, la prefería antes que herramientas como *VSCode*. Por suerte, un usuario del grupo de Telegram de RetroAventuras, *Ximocon*, retomó el código original de **EAAD** y lo modificó mejorando muchas de sus funciones e integrándola en **DAAD Ready**, haciendo del editor una herramienta magnífica para programar aventuras. **EAAD** aún sigue en desarrollo y mejorando aún más, en espera de su versión definitiva.

Para el mapeado utilicé *Trizbort*. Aunque encontré varios mapas del juego, no todos coincidían y además estaban basados en la versión 1.1, que como pude comprobar, variaba levemente con la 1.2. Así que, lancé el emulador *Vice* de C64 y cargué el juego, tocaba darse una vuelta

por las tierras salvajes.

A base de grabarme una y otra vez, logré visitar y documentar todas las localidades del juego, sus conexiones, localidades oscuras, localidades trampa, etc.



A cada localidad su gráfico

Los gráficos se realizaron partiendo de la captura de los originales. Según la máquina objetivo, seguía un proceso u otro. Por ejemplo, para C64 trataba la captura en *PPaint* en un Commodore Amiga 1200, cargando la paleta de 16 colores del C64 y reordenando los mismos. Luego, con una utilidad llamada *Pixcen*, convertía las imágenes a formato ART, legible por **DAAD Ready**. Esto dejaba el archivo listo para cargar en el **DAAD**.





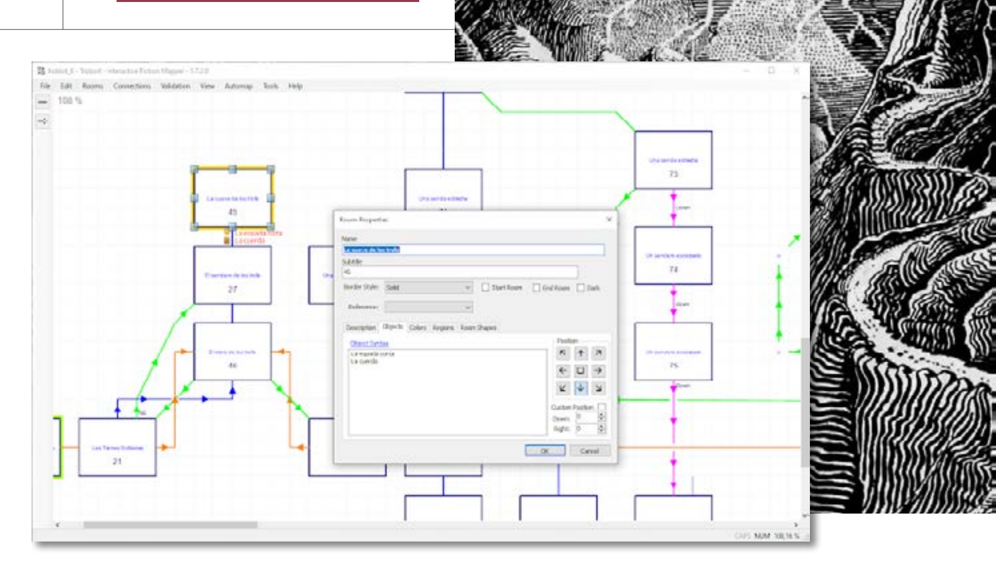
Editando con el A1200



Para las demás máquinas seguí las recomendaciones del manual de **DAAD Ready**.

Aunque me hubiera gustado que las versiones de 16 bits hubieran tenido sus propios gráficos mejorados, soy un pésimo grafista, así que me conformé con adaptar los gráficos del juego original de 8 bits.





Con las descripciones, las imágenes y todas las localidades debidamente conexionadas e implementadas en **DAAD**, ya podía darme una vuelta por la Tierra Media y visitar todos los rincones del juego. Ahora empezaba lo bueno, implementar los puzles y lo mejor, los malditos PSIs.

Los PSIs

Los PSIs en el juego tienen comportamientos diferentes según su personalidad y según el grupo al que pertenecen. Descubrí tres grupos por su comportamiento:

- Los PSIs buenos, que te ayudan en la aventura: Gandalf, Thorin, Elrond y Bardo. Son tus amigos, pero no dudarán en matarte si les atacas.
- Los PSIs neutrales, que pueden capturarte pero no te atacarán nunca: el elfo del bosque y el mayordomo del rey.
- Y luego están los malotes: los dos *trolls*, los seis trasgos, el wargo y el dragón.

Estudiar el comportamiento de cada uno de los PSIs no fue fácil. El mejor método que utilicé, aparte de estudiar los códigos fuente que andaban por internet, fue cargar el juego en un emulador, localizar el anillo, colocármelo (esto te hace invisible a los PSIs) y así poder estudiar el comportamiento del PSI, grabándome continuamente.

De este modo, descubrí que los trasgos tienen una ruta predeterminada a través de las cuevas de las Montañas Nubladas, que siempre es la misma, a no ser que fuerces a que la abandonen, atacándolos o cogiéndolos y llevándotelos a otro lugar (sí, puedes coger en brazos a los trasgos y al wargo). Entonces sus movimientos se vuelven impredecibles y vagan por cualquier parte, hasta que encuentran otra vez su camino y vuelven a retomar su ruta.

Algo curioso en los PSIs es que pueden cogerse entre ellos, dependiendo de su peso, porque no todos pesan igual. Por ejemplo, Gandalf puede coger a Thorin, pero Thorin no puede coger a



Gandalf. Elrond puede coger a Bardo, pero Bardo no a Thorin. Una locura en lo que respecta al consumo de memoria, dada la cantidad de PSIs existentes.

Luego me encontré con el caso de las comidas. Es sabido que la comida entregada por Elrond en Rivendel otorga más fuerza y resistencia al jugador, hasta un límite. Si el jugador toma más de seis comidas, muere. A los PSIs les pasa lo mismo, pero no a todos igual; por ejemplo, Gandalf muere si toma dos comidas, Thorin tres, y Elrond puede aguantar siete comidas.

Hay infinidad de anécdotas que podría contar sobre el comportamiento de los PSIs, pero el artículo se haría interminable y además prefiero que las descubran ustedes.

La codificación

Codificar todo esto intentando ahorrar el máximo de memoria posible fue abrumador. Estaba obligado, después de implementar un algoritmo, a intentar optimizarlo lo máximo posible. Nada nuevo bajo los 8 bits.

Lo bueno es que **DAAD** es un lenguaje que te permite, con inventiva, implementar casi cualquier algoritmo, pudiéndose recrear el juego original y el comportamiento de los PSIs, casi al 100%.

Empecé trabajando por defecto con la versión de Spectrum Next, porque compilaba y cargaba muy rápido. Luego comprobaba los resultados en C64, MSX1, ZX Spectrum 128K, Amiga y Atari ST.

Cuando tenía aproximadamente el 75% del juego finalizado, las versiones de Spectrum empezaron a petar por falta de memoria. MSX aguantó un poco más, pero al final también cayó. Para poder seguir con C64 tuve que hacer un *fork* separado de las versiones de 16 bits, más optimizado y en la que hacía más uso de la lectura de disco gracias a la extensión **Maluva** incluida en **DAAD Ready**.

Al final conseguí por lo menos que entrara en C64. Eso sí, se me ha quedado clavada la espina de no poder haber sacado las versiones restantes de 8 bits: ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC. Pero la última palabra no está dicha, y algunos compañeros del canal RetroAventuras han tomado la batuta del proyecto y ya tienen una versión de PC para Windows operativa, y es posible que en breve la veamos publicada. Quizás con algo de esfuerzo podamos ver más versiones en otras máquinas.

Programar una aventura como esta ha resultado ser un camino largo y lleno de obstáculos, pero ha sido muy satisfactorio, he disfrutado muchísimo del proceso, y verla publicada es un sueño cumplido. ■



Susan Ashworth es una solitaria mujer cercana a la mediana edad que rehúye a las personas y sólo encuentra la felicidad en alimentar a los gatos callejeros. Cansada de todo, recurre a las pastillas para quitarse la vida, sin embargo, no sólo no obtiene el resultado esperado, sino que lo que prometía ser una muerte liberadora se convierte en el viaje a un mundo de pesadilla en la que una aparente encarnación de la muerte le encarga una extraña misión que tiene que cumplir en su nombre; volver al mundo de los vivos y destruir a los que ella llama «los parásitos».

Viva otra vez, Susan despierta internada en un hospital psiquiátrico para descubrir que su mundo ha entrado en una onírica espiral en la que es difícil saber qué es real y qué es producto de la enfermedad mental o del uso de las drogas, y por la que desfilan extraños personajes, algunos con buenas intenciones, otros con no tan buenas, y otros que definitivamente no son lo que parecen ser.

VIOLADORES, ASESINOS, ELLOS SON LAS AUTÉNTICAS BESTIAS, TAN LEJOS DE

El juego fue desarrollado en 2012 por el sello polaco Harvester Games, estudio *indie* especializado en juegos de terror. Su autor, Remigiusz Michalski, gran fan de Stephen King, trabajó en esta oscura y terrorífica historia durante tres años usando el **Adventure Game Studio,** prácticamente en solitario, construyendo una aventura gráfica clásica en la que las extrañas imágenes que se presentan resultan menos perturbadoras que la desesperanza que emana de nuestra protagonista y del resto de personajes que acompañan a Susan en su regreso del mundo de los muertos. El tono de la historia es en ocasiones extremadamente sombrío; los personajes conversan sobre suicidio, depresión, soledad o enfermedades terminales a lo largo



de esta historia en la que las situaciones, actitudes y reflexiones, aunque vengan contadas de una forma surrealista, son muchas veces dolorosamente reales.

Los gráficos, sin ser una maravilla, son muy adecuados para la historia que nos

quiere contar. Da la impresión de ser imágenes digitalizadas en baja resolución y con toscas animaciones, pero con un buen uso de una paleta limitada de colores, como en el hospital, donde apenas hay otros tonos que el azul de las batas y el rojo de la sangre, consiguiendo así un particular resultado. Las imágenes y animaciones, cercanas al *collage* y con un montaje con estética de videoclip, nos remite a los 90 y al arte relacionado con el movimiento *grunge* (no es casualidad que en determinado momento se mencione un icono de dicho estilo musical como fue Kurt Cobain). Además de esas referencias musicales, la historia se apoya en otras imágenes emblemáticas de los 90 como es el cine de *psychokillers*, de gran éxito en esa década con películas tan icónicas como *El silencio de los corderos* (1991), *Seven* (1995) o *Copycat* (1995).

Respecto al sistema de juego, se basa principalmente en el desplazamiento de nuestra protagonista de derecha a izquierda de la pantalla, indicándonos el mismo juego cuándo podemos interaccionar con tal o cual personaje u objeto. En ese sentido se puede decir que es bastante intuitivo, pues con solo cuatro teclas se puede manejar el juego. Por otra parte, aunque hay algún puzle más complicado, en general no es demasiado difícil, y las soluciones son muchas veces evidentes.



Autor:	Remigiusz Michalski
Compañía:	Harvester Games
Sistema de autoría:	**Adventure Game Studio**
Música	Michael Michalski y otros
Plataforma:	PC (Steam)
Idioma:	Español/inglés (subtitulos) Inglés (voces)
País:	Polonia
Fecha de lanzamiento	1 de diciembre de 2012
Contacto (twitter)	**@harvestergames**
Página oficial	**https://harvestergames.org**
Descarga	**https://store.steampowered.com/app/253110/The_Cat_Lady/**
Precio	9,75€ (Steam)

Como crítica, en mi opinión, a veces los diálogos son demasiado largos, y si bien son interesantes, en ocasiones te da la sensación de estar más tiempo leyendo que jugando, lo cual no tiene porqué ser necesariamente malo.

En cuanto a esos diálogos, se puede decir que están muy bien narrados en inglés, con personajes cuyas voces son realmente inquietantes (el exterminador de plagas, por ejemplo). Además, a los diálogos les pueden acompañar subtítulos en diferentes idiomas, incluido el español, y sin ser una traducción perfecta, es bastante buena. La música está perfectamente integrada en el juego, sonando determinadas melodías en los momentos de máxima tensión. La banda sonora principal



está compuesta por Michael Michalski, hermano del autor del juego, y tiene todos los componentes para crear un ambiente opresivo y oscuro, aunque incluye otros temas más roqueros de diferentes grupos que suenan en los momentos oportunos y suelen acompañar a las escenas más *videoclíperas* del juego.

En general, **The Cat Lady** es un juego que merece la pena jugar, es quizás uno de tantos juegos que puedes encontrar en Steam, pero con la suficiente personalidad como para brillar con luz propia (aunque en este caso puede que no sea la metáfora más acertada). A pesar del aparente mal rollo que parece destilar, en el fondo acabamos empatizando con la protagonista, con su misantropía, con sus maleducadas respuestas y, sobre todo, con ese camino de redención que recorre intentando volver a recuperar la humanidad perdida. ¿Lo conseguirá? ■

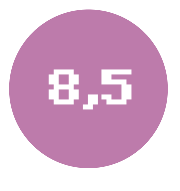




THE CAT LADY

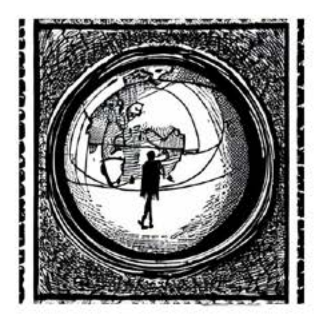
WINDOWS

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	7
GUIÓN	8
DIFICULTAD	8
SONIDO	9



...CONVERTIRTE EN UNO DE ELLOS

DAAD *READY!*



Usando DAAD-Ready, Sistema Creador de Aventuras para profesionales, tendrás un Fantástico Universo, para llenarlo de vida y darle marcha.

¡NO TE PRIVES!

Tu mundo te espera por sólo 0.000 ptas.

¡Sí! Por 22£ menos que el PAW en inglés, y 3.999 ptas. menos que el PAW en castellano.

https://ngpaws.com/daadready/es.html

¡REGÁLATE UN MUNDO!

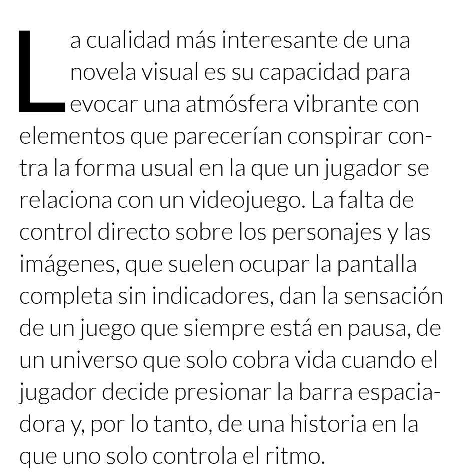
Para ZX Spectrum, Commodore 64, Plus/4 y Amiga, MSX y MSX2, Amstrad CPC y PCW, MSDOS, Atari ST y Spectrum Next.

HUSSERL-1

Por Ignacio Esains  @Fichinescu







La cualidad más interesante de una novela visual es su capacidad para evocar una atmósfera vibrante con elementos que parecerían conspirar contra la forma usual en la que un jugador se relaciona con un videojuego. La falta de control directo sobre los personajes y las imágenes, que suelen ocupar la pantalla completa sin indicadores, dan la sensación de un juego que siempre está en pausa, de un universo que solo cobra vida cuando el jugador decide presionar la barra espaciadora y, por lo tanto, de una historia en la que uno solo controla el ritmo.

Es por eso que la novela visual resulta igualmente efectiva para historias acogedoras estilo anime como para aventuras que podrían ser su opuesto. **Husserl-1** es

Título	**Husserl-1**
Género	Novela visual
Plataformas	PC, Mac
Autor	Pablo Martínez Merino (guion y programación), Natalia Zaytseva (gráficos)
Contacto	**@pablote2es**
Sistema	**Ren'Py**
Lanzamiento	29 de diciembre de 2022
Idiomas	Español e inglés
Descarga	**unapersona-y-otrapersona.itch.io/husserl-1**
Precio	Gratuito (acepta donaciones)



breve, intensa y opresiva: una experiencia capaz de hacernos tiritar de frío en una tarde de pleno verano.

Ambientación

El juego comienza en lo profundo del espacio, donde dos repartidores espaciales se preparan para su próxima misión: entregar un paquete en la remota colonia del planeta que da nombre al juego. Husserl-1 es una desolada bola de hielo habitada únicamente por mil colonos que viven en un pueblo anacrónico y agonizante.

El frío se siente incluso antes de tocar la superficie. La efectiva banda sonora minimalista y las exquisitas pinturas digitales de la artista Natalia Zaytseva crean una atmósfera opresiva y distante, que inteligentemente refleja la relación entre los protagonistas Rob y Emily... ¿compañeros de trabajo? ¿ex-amantes? La historia se sitúa tiempo después de un quiebre en su relación, que se revela gradualmente, sin robarle el protagonismo al conflicto central, porque, sin revelar demasiado, este es un juego de monstruos.

Y no cualquier tipo de monstruo. Los capítulos titulados con canciones de los años 80 son una pista de que la historia seguiría la tradición de películas de criaturas espaciales como *Alien*, *La Cosa* o *Fuerza Vital*. Basta con decir que nada es lo que parece en **Husserl-1**, y es casi imposible llegar al final de esta aventura sin caer en alguna trampa sangrienta.

Jugabilidad

Husserl-1 es una novela visual clásica, lo que significa que nuestra interacción con el juego es mínima, limitándose a elegir opciones en diferentes puntos de la historia. Sin embargo, estas pocas decisiones son cruciales, ya que pueden cambiar por completo el rumbo de la narrativa.

El juego señala claramente estas encrucijadas, aunque la mayoría de las veces será difícil saber cuál es la decisión correcta debido a la escasa información que tenemos. En este sentido, **Husserl-1** evoca a las venerables aventuras conversacionales en las que perder un objeto en la primera habitación nos condenaba a un callejón sin salida después de incontables horas. Ron Gilbert estaría indignado, pero los entusiastas de esa tradición de diseño (y

los aficionados a juegos japoneses como **Steins;Gate**) no tendrán problemas en volver a empezar una y otra vez.

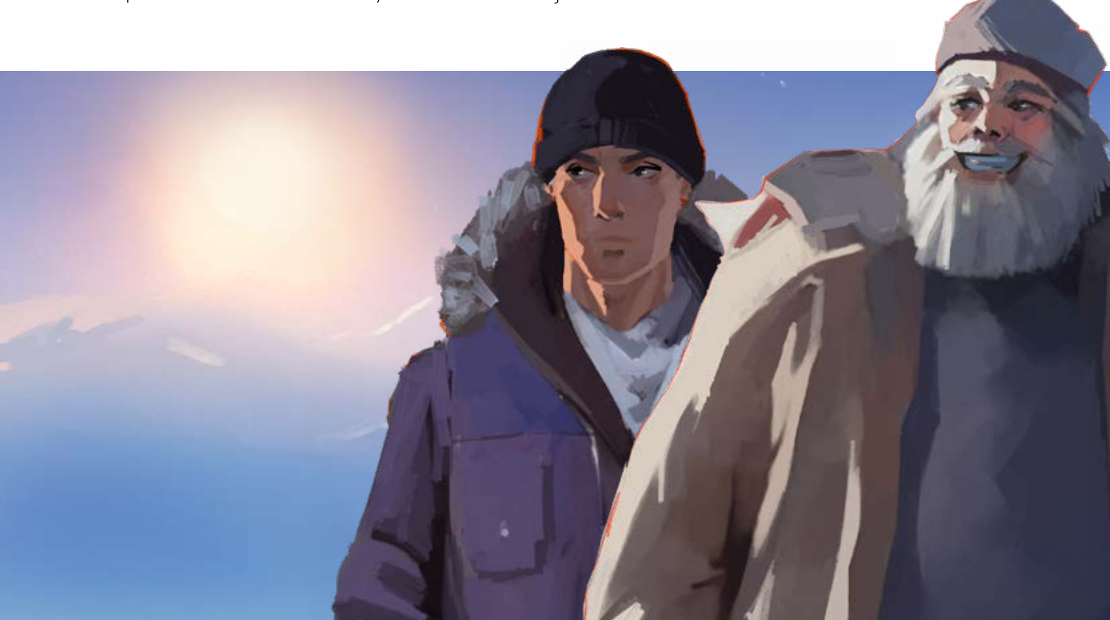
Afortunadamente, el motor **Ren'Py** está diseñado para la rejugabilidad. Incluso si olvidamos guardar la partida, podremos reiniciar saltando diálogos y volver rápidamente al punto donde nos encontrábamos. Una partida de **Husserl-1**, incluso leyendo todo el texto y obteniendo varios finales, no durará más de una hora.

Guion

No encontraremos grandes sorpresas en el arco narrativo de **Husserl-1**, pero tampoco parece ser esa la intención del autor. Los objetivos y conflictos de los personajes quedan claros desde el principio, y aunque no sea difícil anticipar que el horror se acerca, el deleite radica en la forma en que la aventura revela sus secretos, utilizando distintas técnicas para omitir información y acelerar el paso del tiempo. Transiciones, cambios de perspectiva, giros que llegan antes de lo esperado y fragmentos de texto que explican la mitología de este mundo de manera eficiente y concisa.

La prosa tropieza solo en dos momentos, y es lamentable que sean puntos clave. La primera escena se siente apresurada y torpe, como un borrador inicial lleno de diálogos explicativos en los que los personajes se dicen cosas que ya saben, solo para mantener al jugador al tanto de lo que está sucediendo. Los finales «buenos» también pecan al incluir demasiada información en un contexto no interactivo, a través de monólogos teatrales que verbalizan cambios que se desarrollaron de manera natural a lo largo de la aventura.

La alta calidad del resto de los textos demuestra que el autor tiene la capacidad de narrar de manera más elegante. Aún no es la versión final, por lo que todavía hay tiempo para ajustarlos.



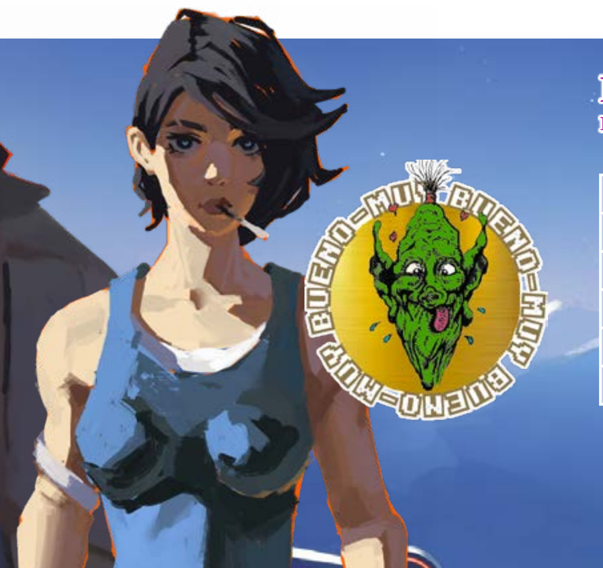


Gráficos

El apartado visual del juego no presenta fisuras. El diseño de los personajes es un perfecto híbrido entre el estilo anime y **Mass Effect**, lo cual debería resultar atractivo para la audiencia a la que los autores apuntan. A diferencia de muchos proyectos de *Jam*, los personajes se integran de manera armoniosa con los fondos, logrando una estética equilibrada que mantiene al jugador inmerso a lo largo de toda la experiencia. Según los autores, todavía faltan algunos detalles gráficos por corregir, y sería una gran oportunidad para retocar el único momento discordante: la primera escena, en la que se muestra una pelea feroz en la que las expresiones faciales de los personajes parecen indicar que están hablando del clima.

Conclusión

Husserl-1 sobresale por encima del promedio de las novelas visuales *amateur*. La habilidad concisa con la que presenta sus personajes y su mundo demuestra la experiencia de su autor, Pablo *Depresiv* Martínez, diseñador veterano de aventuras conversacionales como **El Archipiélago** y **La Casa al Otro Lado de la Tormenta**. Es una lástima (y esto es una apreciación completamente personal) que una aventura tan atractiva tenga un nombre poco amigable para Google y una ilustración poco llamativa en su miniatura de itch.io. Quizás lo más destacable de la novela visual de Martínez sea su capacidad para transmitir la esencia que solo las mejores obras de ciencia ficción logran: la sensación de haber visto apenas un fragmento de una realidad coherente y verosímil. Un mundo con reglas propias y personajes que trascienden la aventura que vivimos, y nos deja con una pequeña esperanza de que Martínez decida dar un paseo más por este fascinante universo. ■



HUSSERL-1

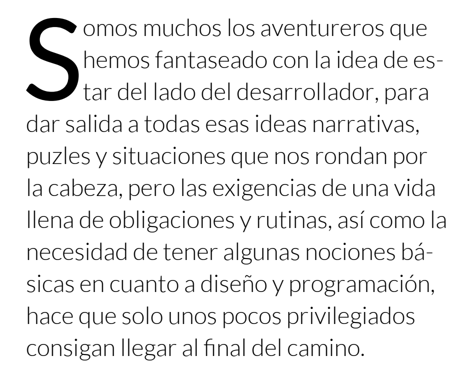
PC, Mac

Ambientación	9
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guion	9
Dificultad	4
Sonido	10

9

DEAD DIMENSION

Por GranAtuin  @GranAtuin



Somos muchos los aventureros que hemos fantaseado con la idea de estar del lado del desarrollador, para dar salida a todas esas ideas narrativas, puzles y situaciones que nos rondan por la cabeza, pero las exigencias de una vida llena de obligaciones y rutinas, así como la necesidad de tener algunas nociones básicas en cuanto a diseño y programación, hace que solo unos pocos privilegiados consigan llegar al final del camino.

José María Meléndez, a pesar de haber hecho sus primeros pinitos como redactor para Aventura y CÍA e incluso colaborar con Alcachofa Soft en trabajos de tanto renombre como la saga de **Mortadelo** o **The Abbey**, no tenía conocimientos en animación, ilustración o programación, pero esto no fue un impedimento para lograr su objetivo. Tras varios intentos, JM Meléndez consiguió obtener la suficiente maestría con **AGS** para regalar al mundo su primer proyecto, **Urban Witch Story** (mención en **CAAD 52** y guía completa en **CAAD 54**), siendo su segundo trabajo el juego que nos ocupa.



Dead Dimension es un homenaje a las aventuras de la vieja escuela de los 8 bits, que sin ser una aventura de texto propiamente dicha, (ya que carece de órdenes de texto, basándose únicamente en el

Sistema	Windows
Autor	José María Meléndez
Sistema de autoría	**Adventure Game Studio**
Compañía	Postmodern Adventures
Lanzamiento:	22 de mayo de 2020
Twitter:	**@postmodernadv**
Web:	https://postmodernadventures.itch.io/dead-dimension



uso del ratón), sí que consigue destilar ese sabor característico de los juegos de antaño.

Esta aventura *Point and Click* de corta duración (30 minutos aproximadamente), utiliza como escenario un universo de ciencia ficción decadente y opresivo. Nos pone en el papel de un presidiario que cumple condena en una de las instalaciones penitenciarias más duras del planeta. En contra de su voluntad, es obligado a participar en un experimento científico donde intervienen viajes en el tiempo y sucesos extraños, donde distintas versiones de nuestro mundo tienen cabida.

El apartado sonoro genera una buena atmósfera de terror y agonía, con sonidos guturales y música muy al estilo *Blade Runner*. No son pocas las veces que he tenido que parar a coger aire antes de dar el siguiente paso, ya que el juego consigue mantenernos en tensión gracias a una narrativa muy cuidada y buen uso de imágenes y animaciones, colocadas de manera magistral.

Si hay que destacar algún aspecto negativo, su rápida resolución puede ser uno de ellos. Sin embargo, la historia nos deja satisfechos con un giro de guion, dos finales alternativos y un sistema de puntos que nos invita a rejugar la aventura. La ausencia de un sistema de escritura puede ser un obstáculo para los más puristas, al igual que la resolución de puzles, siendo éstos meramente anecdóticos. **Dead Dimension** nos demuestra que no hacen falta cantidades ingentes de horas para poder disfrutar de un buen juego.

En resumen, Postmodern Adventures nos regala una buena aventura de terror espacial, que sin ser extremadamente larga, consigue brindarnos una historia bien



contada, inmersiva y con un final digno de cualquier novela que se precie.

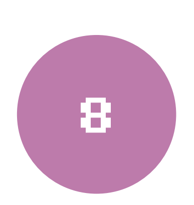
Invito a todo el mundo a probar el resto de juegos publicados por Postmodern Adventures. Podemos encontrar trabajos inspirados en los juegos de Sierra y LucasArts, sin hacer uso de referencias trilladas de ningún tipo y, por supuesto, a estar atentos a la última aventura en desarrollo porque promete mucho (**An English Haunting**). ■



DEAD DIMENSION

WINDOWS

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	7
GRÁFICOS	9
GUIÓN	9
DIFICULTAD	8
SONIDO	9







Starlab V

Por Javy Fernández @JavyFernandez77

Título	**Starlab V**
Género	Aventura de texto
Plataforma	Navegador web
Autor	*Teksait* (Danny Medina)
Música	*alxdmusic* y otros
Sistema	**ngPaws**
Lanzamiento	Noviembre 2020
Precio	Gratis
Idioma	Español
Web	**ticktobex.com/danny/space**
Contacto	Twitter **@teksait**

La aventura comienza con una presentación visual del estilo de los primeros ordenadores con sistemas MS-DOS o incluso el famoso Amstrad PCW, con monitor verde. Incluye efectos de pantalla CRT para las delicias de los usuarios que añoramos los equipos retro, incluso unas melodías y efectos de sonido que crearán una gran atmósfera que nos mantendrá pegados al teclado y en tensión en todo momento.

El juego, tras una primera y corta introducción, da paso a informar al jugador sobre el uso habitual en este tipo de aventuras de texto. Comandos para moverse entre localidades **N**, **S**, **E**, **O**... e incluso verbos habituales.

Comienza la aventura...



El juego se inicia en el complejo espacial STARLAB V - Nivel 2. Est.

Tras más de dos años, un grupo de ingenieros y científicos fueron enviados a una misión de investigación a la luna de un planeta de otro sistema estelar. El objetivo es extraer muestras de la atmósfera de esa luna, analizarlas y estudiarlas para determinar la posible existencia de vida extraterrestre.

La estación dispone de 3 niveles: La estación espacial (Nivel 2.EST), la estación orbital (Nivel 1.ORB) y una plataforma de extracción en la atmósfera de la luna (Nivel 0.ATM).

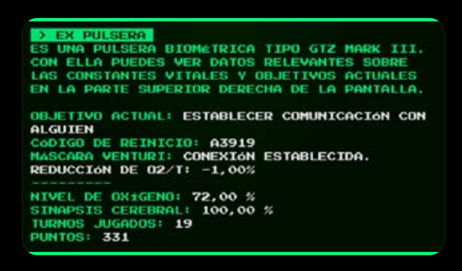
El juego, desde su inicio, consigue mantener la tensión y el misterio. Logra una atmósfera general muy buena, donde el aventurero necesitará de su ingenio para salir de la cápsula, recorrer todo el complejo y resolver todos los puzles, recogiendo todo tipo de objetos y lo necesario para no quedarnos sin oxígeno. Si llegamos a este punto, empezaremos a escuchar una respiración dificultosa que nos pondrá todavía más nerviosos y pasado un tiempo, será nuestro final.

Tras conseguir salir de la cápsula inicial, deberemos recorrer el primer nivel de la estación en busca de objetos y resolver el misterio. Lo primordial es buscar algo que mantenga nuestro nivel de oxígeno lo más alto posible, encontrar a nuestra compañera Sofía y al resto de la tripulación. Gracias a la pulsera, nos mantendremos informados en todo momento, incluso hay un código necesario para la aventura.

Durante la partida, tendremos que salir al espacio exterior en alguna ocasión. Incluso nos permitiremos el «privilegio»



Despiertas en una cápsula de hibernación, con poco oxígeno y solo...



La PDA, otro objeto imprescindible para completar la aventura...





de hacer alguna que otra reparación en los equipos de la estación espacial, todo un reto por nuestra parte.

Tal vez la zona dónde se encuentra nuestro amigo Bob, sea de las más complejas del juego.

Los gráficos están a la altura de esta gran aventura y son un complemento ideal a la narrativa y ambiente sonoro. Tienen ese peculiar tono verde que tan bien sienta a todo el entorno.

El juego ha sido creado por *Teksait* (en el enlace a la web presupone como nombre *Danny*) y programado en **ngPaws**, con un gran trabajo en CSS para dotar a la aventura de esos magníficos efectos visuales.

Las imágenes, según la pantalla de créditos, son «provisionales», aunque en un breve mensaje el autor comenta que el juego está en versión de pruebas, no sabemos si hay intención de mejorar la aventura o la considera versión final.

En resumen, una aventura que se hace corta, pero que mantiene al jugador enganchado en todo momento resolviendo el misterio. Se deja jugar muy bien, es agradable, y tiene buenos textos (con alguna errata puntual). También adolece de algún fallo: cuando nos indica «PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR», a veces no responde y tendremos que actualizar el navegador. Pero no os preocupéis, no afecta a la partida.

Recordad que el juego permite guardar/cargar la partida en memoria con los comandos **SAVE** y **LOAD**, aunque tendréis que memorizar el nombre con el que salvasteis la partida.

En general, la aventura dejará un muy buen sabor de boca al intrépido aventurero que logre acabarla con éxito.

¡Felicidades al autor! ■

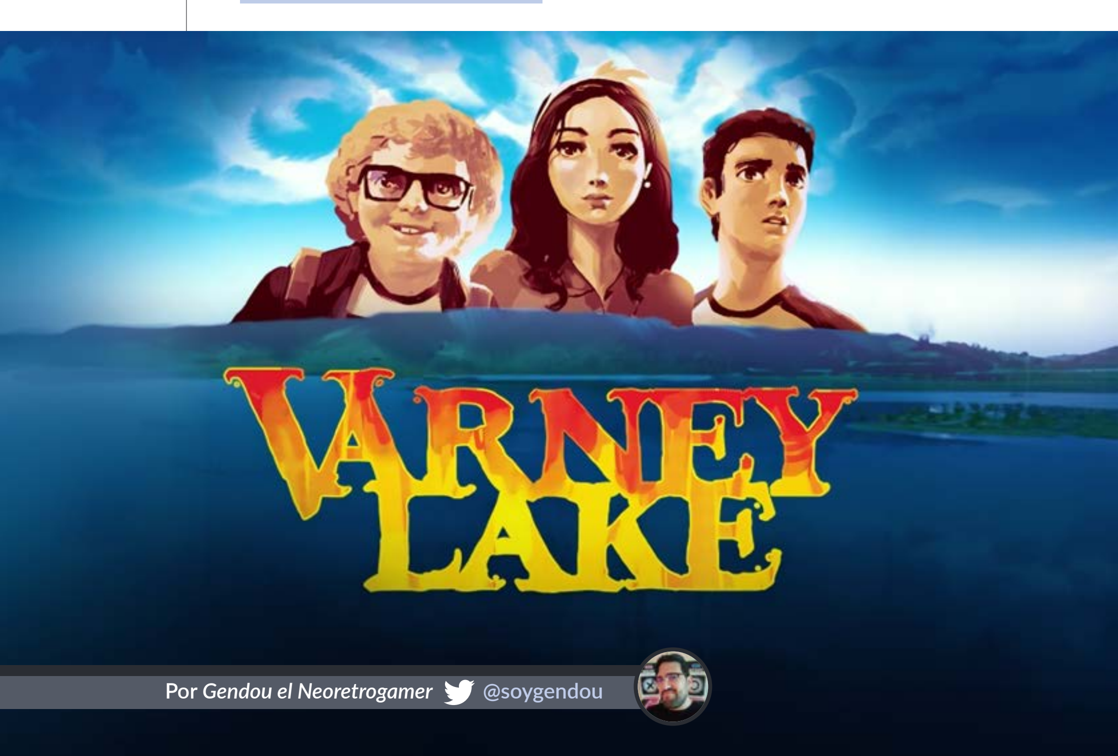


STARLAB V

Navegador web

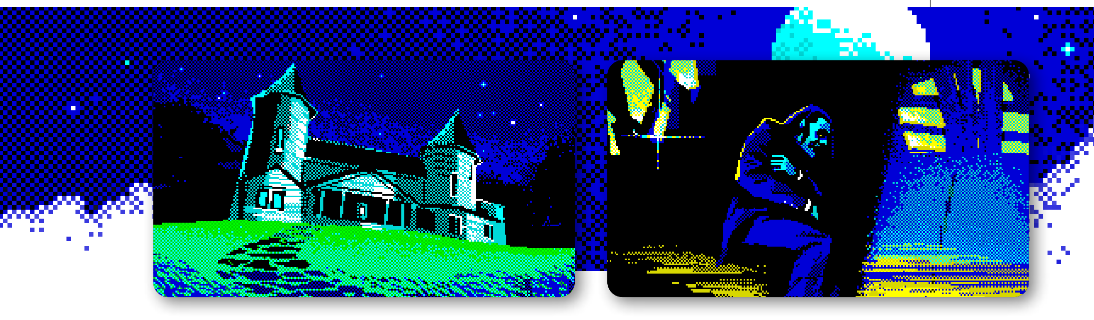
Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guion	8
Dificultad	6
Sonido	9

8



Algo que los hispanohablantes tenemos muy arraigado dentro de nuestra afición por los videojuegos es el gusto por las aventuras gráficas de los ochenta y los noventa, épocas donde estudios como Sierra On Line y LucasArts sacaban a relucir su vena creativa lanzando diferentes tipos de historias que viajaban entre la fantasía, el humor y el desafiar nuestro ingenio para dar con la resolución de los diferentes puzles y desafíos narrativos que se nos plantearan, y tal ha sido la influencia de estas aventuras que hasta el día de hoy numerosos estudios *indies* de todas partes del mundo se han dado a la tarea de rendir homenaje y preservar lo que hace

Título	**Varney Lake**
Género	Novela visual
Plataformas	PC, Mac, Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series, Nintendo Switch
Autor	LCB Game Studio
Contacto	**@lcbgamestudio**
Editor	Chorus WorldWide
Sistema	**Unity**
Lanzamiento	28 de abril de 2023
Idiomas	Español e inglés
Descarga	**s.team/a/1933180**
Precio	8,99€



únicas a las aventuras gráficas del pasado a través de sus propias creaciones.

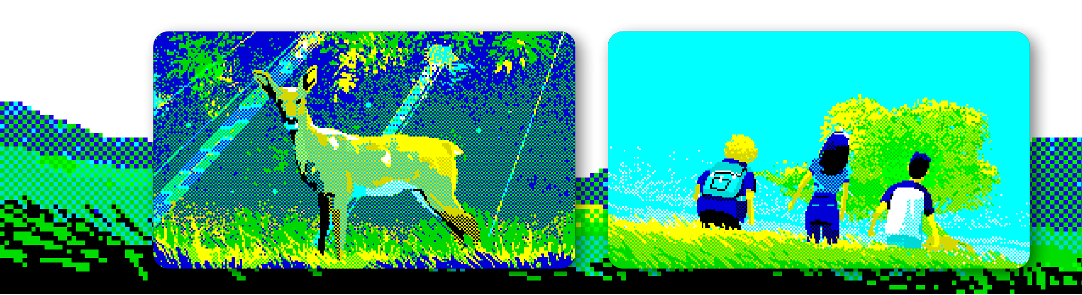
Prueba de ello es que el estudio *indie* argentino L.C.B. Game Studio se ha propuesto sorprender al mundo con una serie de antologías lúdicas a las que han bautizado como «Pixel Pulp» las cuales mezclan la mitología con el drama y el terror con un ingenioso uso de las mecánicas de juego como hilo conductor de la historia, siendo **Varney Lake** su segunda entrega y la que ocupa estas líneas. Aquí presenciaremos las vivencias de tres chicos que buscan divertirse a lo grande en sus vacaciones de verano, hasta que de pronto todo deja de ser risas y bromas debido al inusual encuentro con un vampiro.

Jugabilidad

Varney Lake es una aventura gráfica cuyo desarrollo transcurre a través de dos líneas temporales:

La primera se encuentra situada en 1981, en donde un famoso investigador de lo oculto llamado Lou Hill ha decidido abrir un caso acerca de un viejo suceso ocurrido en Varney Lake sobre unos jóvenes que se encontraron con un vampiro algunas décadas atrás. Aquí, tendremos que investigar pistas, resolver algunos puzles y por supuesto, entrevistar a las personas involucradas en dicho suceso que, para nuestra fortuna, siguen recordando aquel evento como si hubiese ocurrido ayer.

La segunda línea temporal acontece durante las vacaciones de verano de 1954, donde controlaremos a nuestros entrevistados a través de sus recuerdos sobre el suceso. Tendremos que poner especial atención en las interacciones, ya que estas serán cruciales para entender qué es lo que está sucediendo y cómo usaremos las circunstancias que se nos presenten para ir avanzando, aunque la narrativa mantiene un ritmo constante que nos enganchará de forma natural a la



historia y eso hará que no nos sintamos agobiados o saturados por la cantidad de información que vamos recibiendo por el camino, aunque de vez en cuando veremos un par de referencias a ciertas obras y clichés del género que harán que nuestro lado más friki se sienta sumamente complacido.

Algo que sin duda es el corazón mecánico de **Varney Lake** son los puzles, y estos vienen representados a través de diferentes minijuegos que van desde jugar a las cartas o tirar dados a los siempre queridos desafíos de ingenio en forma de puzles musicales, los cuales nos podrán a prueba aunque no de forma excesiva, para evitar distraernos de la historia que es la gran protagonista de esta aventura.

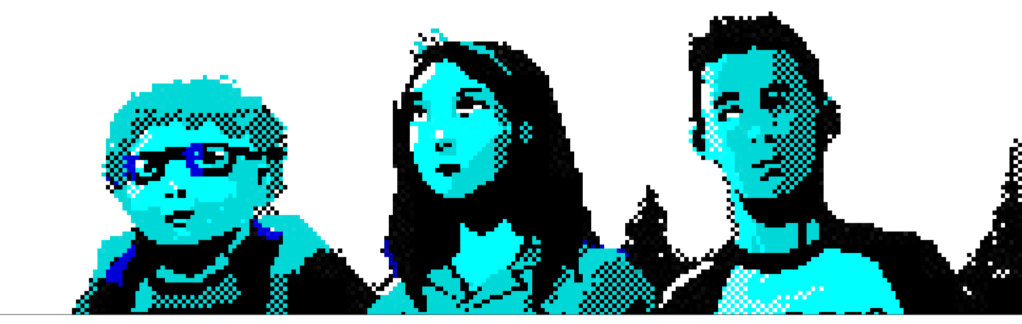
Ambientación

Algo que se puede notar en **Varney Lake** es que no oculta para nada sus inspiraciones mecánicas, narrativas y audiovisuales, ya que las plasma a través de una estética que respeta muy bien las épocas por las que transcurren los diferentes arcos narrativos, y a su vez nos da la sensación de que estamos interactuando con una película de terror ochentosa de esas que la TV suele reponer en las noches de insomnio.

Gráficos

El trabajo que han realizado sus desarrolladores a nivel gráfico es sencillamente sublime, ya que cuenta con un *pixel art* bastante crudo que presenta un nivel de detalle escueto que en honor a la verdad, va creando un ambiente que transiciona de un sol veraniego a una oscuridad llena de muchas inquietudes, el cual es necesario para una historia sobre un grupo de chicos que se encuentran por cosas del destino con un vampiro, sin mencionar que se ha recurrido a una paleta de colores bastante limitada que nos lleva a través del tiempo y nos hace creer que nuestro ordenador se ha transformado en un equipo informático de 8 bits. Eso sí, no parece un simple copia y pega de un juego antiguo para apelar al sentimiento nostálgico de forma vacía, sino que es una mezcla de diferentes estilos los cuales hacen que **Varney Lake** tenga una persona-





lidad única y a su vez mantenga la identidad de la serie de juegos a la cual pertenece. Puedes amarlo u odiarlo, pero es innegable que le da a este juego un encanto único.

Sonido

Los efectos de sonido son correctos y representan bastante bien las acciones que tienen asignadas, además de que complementan de forma sublime el apartado gráfico a la hora de brindarnos ese factor de viaje temporal sin recurrir a la nostalgia porque sí, como mencioné un poco más arriba. Por otra parte, la banda sonora compuesta intencionalmente para apegarse a la estética en general, no nos acompaña en toda a aventura, si no que posee una presencia testimonial, la cual sirve para enfatizar y darle peso a los momentos claves de la aventura, así que no esperes composiciones largas, ya que se limita a ser tonadas breves acordes a lo que estamos presenciando.

Valoración general

Varney Lake en sus casi tres horas de duración nos sumerge en una historia llena de mucho misterio y entretenimiento a partes iguales sin caer en el terror barato ni el *fanservice*, ya que en todo momento nos mantiene atentos sobre qué es lo que pasará después y quien es ese misterioso vampiro sobre el que gira la historia, la cual compensa su brevedad con cuatro posibles desenlaces dependiendo de nuestras interacciones y los acontecimientos que han desencadenado, motivo el cual le otorga un factor de rejugabilidad bastante elevado si eres de esas personas curiosas que se proponen examinar cada recoveco narrativo del juego que tiene enfrente, sin mencionar que su ritmo de juego es perfecto tanto para jugarlo de una sola sentada como en breves sesiones de tiempo libre que tengamos en nuestro día a día. ■

VARNEY LAKE

PC, Mac, consolas

Ambientación	7
Jugabilidad	8
Gráficos	8
Guion	10
Dificultad	6
Sonido	8







Stellar Mess: The Princess Conundrum

Por *Dardo*

Juan Ignacio Tibaldi es argentino, del pequeño pueblo de Rada Tilly, en la provincia de Chubut. Tiene la carrera de programación desde 2011 (estudió para analista programador en la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco) y, como él mismo dice en el **CAAD 59**, la eligió porque «siempre consideré la programación como un arte y particularmente al desarrollo de videojuegos como una expresión artística combinada de varias disciplinas».

En 2014 fundó Tibba Games (**tibbagames.ar**), su compañía de juegos independiente, y **Stellar Mess** ha sido su primera aportación al mundo aventurero, aunque antes ya había realizado dos juegos para móvil publicados en Google Play en 2105 y 2017 y participado en otros proyectos con diversos grupos.

Nos encontramos otra vez con alguien

Título	**Stellar Mess: The Princess Conundrum (Capítulo 1)**
Género	Aventura gráfica Ciencia ficción, humor, parodia
Perspectiva	Tercera persona, entorno 2D
Plataforma	PC
Autor	Juan Ignacio Tibaldi
Música	Ghjuva Lucchinacci
Editor	Tibba Games
Sistema	**AGS 3.4.3**
Lanzamiento	27 de febrero de 2023
Idioma	Español e inglés

con mucha moral y energía ya que reconoce que no sabe de gráficos ni de sonido, pero eso no le quita sus ganas de crear algo que considera muy difícil, por su base solo de programador. Esta vez ha contado con alguna ayuda externa, como Ghjuva Lucchinacci (**link.caad.club/tajv5**), que ha contribuido a la música del juego, y con Diego García (**link.caad.club/h9nul**), otro programador amigo que ayudó al inicio del proyecto.

Es una aventura gráfica *point & click* que va a salir por entregas, ya que consta de tres partes, aunque se han diseñado los tres capítulos juntos. La segunda parte tiene previsto salir en el último trimestre de 2023, pero no se sabe nada aún sobre la tercera. Tendrá una duración de entre 4 y 5 horas, quizás algo menos para los más acostumbrados al género. Esta primera entrega se puede acabar tranquilamente en unas dos horas.

El juego además del español está previsto que se traduzca al inglés, alemán, francés e italiano, pero en la primera versión que ha salido, y la que hemos jugado, solo dispone de español e inglés.

Se ha programado en **AGS**, *Adventure Game Studio* en su versión 3.4.3 (**www.adventuregamestudio.co.uk**) y se ha usado la herramienta *Aseprite, Animated sprite editor & pixel art tool* (**www.aseprite.org**). Podemos descargar una demo del juego en español, inglés y alemán y que ocupa 2MB en la web del **AGS** desde este enlace: **link.caad.club/ajq5y**.

De nuevo vemos como un creador de aventuras hace un homenaje claro a las viejas aventuras de los 80 y 90, del tipo de **Maniac Mansion** o **Zak McKracken**.



Lo demuestra tanto en su aspecto gráfico, con la paleta EGA, como con su argumento de naves espaciales y guerras galácticas.

El juego está disponible en Steam al módico precio de 8,79 euros (**link.caad.club/97gfl**).

En definitiva, creo que las intenciones del autor, como las de muchos otros, es hacer un homenaje a las viejas aventuras con las que crecimos los de más edad y que se puede ver tanto a nivel gráfico, como de interfaz (usando el sistema de nueve verbos de LucasArts) o de diseño de rompecabezas.



Ambientación

Al más puro estilo *Star Wars* tenemos dos facciones que luchan en el universo para conseguir el dominio de la galaxia. Por un lado, tenemos a la Armada Estelar, que serían «los malos», y a cuyo mando está el General Greene. Por otro tenemos al Comando Galáctico, también llamado «La Rebelión» o la «Resistencia», los buenos, comandados por la Princesa Lanor. La guerra se está decantando por la Armada Estelar y más cuando el General Greene captura a la Princesa Lanor y quiere obligarla a que desvele el secreto de la última base de la «Resistencia».

En la Tierra, estamos en el año 1991, hay una franquicia cinematográfica que arrasa. Es una trilogía de ciencia ficción y arrastra a multitud de *fans*. Su nombre es *Stellar Battle* y tiene una serie de seguidores de las conspiraciones que difunden sus ideas sobre los mensajes ocultos de las películas y su posible realidad.

Aquí aparece nuestro protagonista, seguidor de las películas, de las teorías conspiranóicas y superfán de la Princesa Lanor, de la que está enamorado. Se llama Diego y tiene una tienda de cómics al sur de Argentina, en la Patagonia. Un día encuentra un extraño objeto que desvela un mensaje de la Princesa y a partir de aquí empieza la aventura.

En esta primera entrega no vamos a salvar a nadie ni saldremos por el espacio. Sencillamente deberemos completar unas tareas entre nuestros amigos y conocidos para ir buscando pistas que supongo, más adelante, nos meterán de lleno en la guerra espacial. Pero, al menos, ya sabemos que *Stellar Battle* existe realmente.

Gráficos

Para conservar ese tono retro se ha usado una paleta de 16 colores emulando las viejas tarjetas de vídeo EGA que, aunque bastante limitada, siempre da buenos resultados si se usa bien, y una interfaz de nueve verbos característica del mítico **SCUMM**. Si miramos la página de descarga del juego en **AGS**, pone que la paleta es de 32-bits de color.

En general los gráficos están muy bien, tanto las pantallas de juego como los menús, pese a que el autor dice que no es su fuerte. La pantalla está dividida en dos partes: la superior muestra el juego en sí y la inferior los nueve verbos de acción a la izquierda y el inventario a la derecha. Cuando entramos en alguna conversación, la parte inferior desaparece y salen las frases, todas numeradas y sin aleatoriedad, para hacérnoslo más fácil, apareciendo las respuestas en la parte superior.

Todo es muy colorido y lleno de detalles, que podemos examinar, y los personajes están muy bien realizados y con su propia personalidad. El único fallo que he encontrado, supongo que por su «amateurismo», es que en algunas ocasiones los colores del protagonista se confunden con los fondos, pero es algo que no impide su buen trabajo en general. Imagino que al ser un poco novato en crear aventuras aún no domina un pequeño sombreado o un ligero *dithering*.

Jugabilidad

Comparto la idea de otros comentaristas de que se nota el que es primerizo cuando de entrada toca temas tan tópicos y un poco ya «trillados» como el del «prisionero en casa»: está en su tienda y a la hora de cerrar no encuentra la llave, o debemos poner una contraseña que el protagonista tampoco recuerda.

Por suerte, después la cosa cambia un poco y tenemos tres localizaciones en un mapa para explorar y descubrir nuevos puzles que, aunque tampoco son muy originales, hay un montón y resultan bastante gratificantes, interesantes y divertidos.

Así que no vamos a encontrar un grado de dificultad muy alto y todo puede ser resuelto con paseos y lógica. Está muy bien también el poder ir resolviendo los enredos sin ningún tipo de orden, avanzando con puzles en paralelo, aunque al final deberemos tenerlos todos para acabar. Las pistas las obtenemos de las conversaciones, de la observación y del inventario, no todas demasiado obvias, y dejando siempre un punto para la inteligencia e imaginación del jugador.

Por suerte esta vez tenemos el juego en perfecto español de aquí, así que podemos entenderlo todo y no hay problemas de comprensión.

Y también, como siempre en estos casos en que el autor hace un homenaje, el humor no puede faltar. Es una aventura divertida con muchas frases y situaciones humorísticas. Hay muchos paseos de un lado a otro pero quedan compensados por los diálogos divertidos de los personajes.

Dificultad

Solo hay un rompecabezas que puede llevar a lío y que nos deje unos días pensando, porque por lo demás tenemos suficientes pistas como para acabarlo todo. El acertijo que comento se refiere a una respuesta que debemos dar sobre unos proverbios. Para poder hablar con la vendedora de flores ella nos dirá el principio del proverbio y nosotros debemos decir el final.

Como el juego está en español los proverbios nos los sabemos bastante bien; no imagino jugando la aventura en italiano o alemán porque no acertaríamos ni uno. El caso es que según una pista que tenemos, resulta que al final no hay que darle la respuesta correcta sino otra, que nos explica un papelito que debemos coger, y eso realmente ha sido algo complicado de comprender.

Aparte de este puzle poco más hay que decir salvo que en un par de ocasiones había *pixel hunting* y no acertábamos a pulsar el píxel exacto. Como digo, todo está perfecto y pulsable, pero en estos dos casos costaba encontrarlos. Imagino que es por la paleta de colores muy limitada y la composición visual. Y también supongo que esta primera entrega será una especie de prueba y las otras dos estarán ya más corregidas y depuradas.

Sonido

La música ha corrido a cargo de Ghjuva Lucchinacci que también la hizo al estilo retro y recuerda a las melodías MIDI de los años 90. Hay muchas (en cada localización), variadas y no llegan a cansar. También tiene algunos efectos especiales bien colocados. En definitiva, ayuda a integrarse mejor en el juego. ■



STELLAR MESS

The Princess Conundrum (Capítulo 1)

PC

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	8
Guion	8
Dificultad	7
Sonido	8

8

STELLAR MESS
THE PRINCESS CONUNDRUM

Por *Dardo*

Introducción

Estamos en algún lugar de la Patagonia Argentina, en el año 1991. El General Greene, de la Armada Estelar, acaba de apresar a la Princesa Lanor, del Comando Galáctico y líder de la Resistencia («La Rebelión»). El General le comunica que acaban de tomar el Concilio y que quiere saber dónde está la última base de la Rebelión, lo que ella se niega a decir porque no quiere que la Galaxia acabe en manos de la Armada Estelar.

Miramos el «Comunicador» del inventario, pulsamos el «Open» y aparece un teclado. Pulsamos la casilla central superior, la derecha central y la izquierda inferior para enviar un mensaje de socorro a cualquier terrícola medianamente inteligente.

Usamos el «Comunicador» en el desagüe y se llevan a la Princesa.



Un nuevo héroe

Pasan tres días y aparecemos en una tienda de cómics cuyo propietario es Diego, nuestro protagonista. Vemos una charla con su amigo Marty sobre la trilogía de películas *Stellar Battle*, de la Armada Estelar, y de su predilección por la Princesa Lanor, y Marty se va.



Miramos el montón de cómics de la derecha y encontramos un destornillador. Lo usamos en el cerdito sobre el mostrador y conseguimos una llave, que usamos para cerrar la puerta de la tienda, la de la derecha. Ahora podemos mirarlo todo, cosa recomendable en todos los lugares y calles que visitemos. Pasamos por la otra puerta a un salón, entramos en el baño, miramos la mancha del suelo y cogemos el palo.

Intentamos coger el cubo, pero conseguimos una ventosa. Salimos, miramos el teclado de la derecha y cogemos el papel rosa de debajo. En el inventario lo combinamos con la ventosa y luego con el palo y tenemos un desatascador. Volvemos al baño, usamos el desatascador en el lavabo y vemos lo que ocurre. Salimos y una imagen holográfica de la Princesa Lanor nos habla por medio de un mensaje grabado en su AT-2600 o «Harry».



Nos cuenta su historia y respondemos 3-3-2. (Las frases de las conversaciones están numeradas, y siempre en el mismo orden, así que en lugar de poner el texto pondremos el número). Automáticamente cogemos el «Comunicador» y pasamos por la izquierda a la tienda. Miramos los cuatro «Transformers» de la estantería superior central (nos dan los números 5-2-1-2), abrimos la caja registradora y cogemos unos bonos. Volvemos al salón, usamos el panel poniendo 2-1-5-2 y salimos al exterior.

Barrio Norte

Pasamos a ver dos animaciones. En la primera el General Greene tiene atada a la Princesa Lanor y le comenta sobre su ya futura victoria. En la segunda la doble de la Princesa habla con un Capitán para darle buenas noticias, comentarle una salida diplomática al conflicto y pedirle un mapa de la ruta hacia la base.



Volvemos a Diego, que encontramos en la parte exterior trasera de la tienda y salimos a la calle por la izquierda, abriendo primero la reja.



Tiramos del arbusto «que se mueve» y nos habla un «susurro» escondido detrás (un representante de la Rebelión en la Tierra llamado Número 5), que también nos da un acertijo que leemos en el inventario (también es interesante mirar todos los objetos que vayamos cogiendo). Vamos a la izquierda mirando las tiendas y entramos en «Televic», donde hablamos con David de todo.



Cogemos la tinta negra y la tarjeta externa (de VideoShowC). Salimos, izquierda y entramos en «Plaza Bitto».



Hablamos con la cajera de todo, miramos la caja de los «objetos perdidos» y de dentro cogemos un «retenedor dental». Intentamos entrar en la cocina, pero no nos deja, así que salimos a la calle. Seguimos a la izquierda, miramos el portero automático, tocamos todos los timbres (importante recordarlos) y hablamos con Narciso, un vecino indigente, en la parada del autobús.

Siguiente puerta a la izquierda, entramos en la Comisaría y hablamos con el policía, Rudy, sobre 1-1-1-2-3-4. Miramos la pizarra y salimos. Izquierda y hablamos con el oficial de policía sobre 1-1. Derecha a la parada del autobús, pulsamos en la señal, llega el autobús y entramos en el mapa de la ciudad, donde solo encontraremos el barrio norte, el sur y el cementerio.



Barrio Sur

Vamos a la parte inferior del mapa (salen diferentes nombres de tiendas, pero siempre acabaremos en las paradas) y nos guardamos el *ticket*.

Andamos todo a la derecha y entramos en «Phonebooth Center» donde hablamos con Claire de todo. También hablamos con Data sobre 1-1-1-1-1-1. Cogemos el vaso para café y salimos. Yendo a la izquierda miramos el cartel de

«Onda-Soft», los botones del portero automático (importante recordarlos), pulsándolos todos, y entramos en la cancha de baloncesto. Hablamos con la «chica extraña» (Lucy) y podremos coger un «donut».



Del suelo, detrás, también cogemos unos alicates y miramos el grafiti. Salimos de la cancha y hablamos con Max Martínez de todo. Seguimos a la izquierda y entramos en el Arcade.



Hablamos con el «niño extraño» y nos explica que Marty está en una especie de «duelo» en un juego de máquina recreativa. Miramos el póster y todas las máquinas y salimos. Hablamos con Bob, el «pirata de la publicidad», de todo y entramos en el Vídeo Club.



Hablamos con Ryan y con Carl de todo y con los «niños disfrazados» también de todo. Salimos, izquierda y frente a la tienda «Pulgarcito´s» usamos primero la tinta negra en el depósito de agua y luego entramos.







Hablamos con Emma sobre 1-4. Miramos la muestra de champú sobre la mesa y la cogemos. Volvemos a hablarle de todo y cogemos el ratón de juguete. Salimos, regresamos al Arcade y hablamos con el «niño extraño» primero de 1 y luego de todo lo demás.

El amor de Lucy

Salimos, vamos a la parada del autobús, pulsamos la señal y en el mapa elegimos el barrio norte. Le damos el *ticket* a Narciso y nos da una hoja de diario. Autobús a la zona sur, derecha y entramos en «Phonebooth Center». Usamos los alicates en los cables de red y cortamos el azul claro. Viene el técnico, David, y arregla el desperfecto. Ahora cortamos el cable azul oscuro y mientras los dos de la tienda miran los cables cogemos la soda y salimos.

Vamos al autobús, a la zona norte y derecha hasta la verja para entrar en nuestro patio trasero. Usamos la soda en el candado del panel eléctrico, lo abrimos y cogemos el aceite de motor. Pasamos a la calle y vamos todo a la izquierda hasta la Comisaría. Una vez dentro usamos el aceite de motor en la palanca central y la «usamos». Le damos el dónut al policía y vemos la animación. Acabamos fuera y volvemos a entrar.



Cogemos la «bolsa de evidencias», con lo que en nuestro inventario conseguimos un aerosol rojo, y salimos. Entramos de nuevo y hablamos con el policía de todo. Salimos, al autobús y al barrio sur. Vamos junto a Max Martínez, usamos el aerosol en la raja de la pared de su derecha y hacemos el grafiti.



Bus al norte, Comisaría y hablamos con el policía sobre 1-1. Bus al sur, vamos donde estaba Max Martínez, nos encontramos con la tienda clausurada y con Lucy, le hablamos y nos da un casete.





Conseguir el VHS

Del suelo cogemos las herramientas. Izquierda al Arcade y le damos las herramientas al «pirata». Bus al norte, Comisaría y hablamos con el policía. Bus al sur, Vídeo Club y hablamos con Carl sobre 1-1-2-2. Salimos, vamos a «Phonebooth Center» y hablamos con Data: 1-1-1. Vamos frente al Arcade, damos la tarjeta al «pirata» y nos hace una «tarjeta alterada». Volvemos al «Phonebooth Center» y le damos la tarjeta a Data. Regresamos al Vídeo Club y hablamos con Carl. Bus a la zona norte, derecha a «Televic» para comprobar que está cerrada y luego vamos a la Comisaria para hablar con Rudy de 1-1-2, pero resulta que la llave que le pedimos la ha perdido. Salimos, vamos a la izquierda y hablamos con el oficial Jeff de lo que queramos para responder a un cuestionario de «Punk Rock», pero fallamos.



Vamos todo a la derecha hasta la reja que da a nuestro patio exterior, entramos, cogemos el póster azul y lo miramos en el inventario.

Volvemos junto al oficial Jeff, le hablamos sobre 1-1-1-1-1.

Acertamos el cuestionario y nos deja seguir a la izquierda, donde escuchamos una conversación entre el General y un Capitán de la Armada.



Cuando el General se va, combinamos en el inventario los alicates con los «retenedores dentales» para conseguir un alambre y este se lo ponemos al ratón de juguete.

Usamos el ratón en el Capitán y cogemos la llave maestra de la policía. Salimos por la izquierda y luego vamos todo a la derecha hasta «Televic», donde entramos usando la llave maestra y pasamos al laboratorio.



Cogemos la «cinta de resguardo», salimos de la tienda, vamos al autobús y bajamos en la zona sur. Entramos en el Vídeo Club, hablamos con Carl y nos da el VHS de *Terminator 2*.

Damos el VHS a los «niños disfrazados» y conseguimos el cupón.

El folleto del Duelo

Bus a la zona norte, entramos en «Plaza Bitto», damos el cupón a la cajera y nos da un «*milkshake*» (batido). Bus a la zona sur, entramos en el Arcade y damos el batido al «niño extraño». Salimos, cogemos el autobús, vamos al Cementerio, izquierda y hablamos con la vendedora de flores.



Aquí debemos responder la segunda parte del refrán que ella nos dice. Las preguntas de los refranes las leímos en el interfono del edificio de la zona norte y las respuestas en el edificio de la zona sur. Lo difícil es saber qué significa el papel que nos dio el «Número 5» y que dice que «el último se cruzará con el primero y así en adelante». Además, los acertijos nos los dirá de forma aleatoria.



Por tanto, como muestra la captura, si por ejemplo nos dice «Más vale tarde…», no podemos contestar «…que nunca», sino que debemos pensar en la pista de «el último se cruzará con el primero» y entonces elegir «no muerde». Fijaos en que la pregunta es la última de la línea izquierda y la respuesta es la primera de la línea derecha, o sea «el último se cruzará con el primero». En este caso es más o menos fácil comprenderlo, pero también he probado con «Cría cuervos…» (tercera de la columna izquierda) y la respuesta correcta es «…cuchillo de palo» (cuarta de la columna derecha).

Una vez hemos acertado, retrocedemos a la parada del autobús, volvemos a la izquierda y cogemos la rosa tirada en el suelo. Bus a la zona sur y en el inventario combinamos la tinta con el vaso, el champú con el vaso y la rosa con el vaso, con lo que la teñimos de negro. Entramos en el Arcade, damos la rosa al «niño extraño» y nos da un folleto, que leemos.

Epílogo

Salimos, izquierda y entramos en «Pulgarcito´s», donde damos el folleto a Emma. Una vez fuera vemos que Emma ha cerrado la tienda y nos vamos al Arcade, donde hablamos con Marty. Después de la charla elegimos 1.



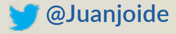
Descubrimos que Marty trabaja para el General Greene, Narciso nos atiza y acabamos en una celda a la espera del capítulo 2. ■



CAAD 60
Julio 2023 Año XXXV
Tercera Edad

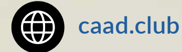
Publicación aventurera de aparición trimestral


★ ★ ★

Director
Juan J. Muñoz Falcó

@Juanjoide

Diseño y Maquetación
José Luis Cebrián
@jlcebrian
Tranqui69
@tranqui69
EJVG
@Eduvillagal

Contacto
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia
clubaventurasad@gmail.com


caad.club

@CAAD_es
yfXGR3H6aR
33938974840
clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de portada:** fotomontaje a partir de una ilustración de Smaug de Mark Hardisty y la portada de **Stormbringer**, por el estudio Words & Pictures Ltd.



▲ Criatura con capa recolectando setas. Ilustración original de Paco Zarco.

COLABORADORES

Antonio J. Santos
Bieno Martí
Daniel Revenga
Dardo
David Jones
EJVG
Gendou el Neoretrogamer
GranAtuin
Ignacio Esains
J. A. Rubio
Javy Fernández
Lawrence Staveley
loquedeberia
Mastropiero
ron
Timoneda
tranqui69
Vlado Vince